すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成13年4月1日発行（毎月1回1日発行）
第2巻 第4号 通巻第11号

月刊アルカディア4月号

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

ARCADIA

eb! enterbrain



新たなるセガの挑戦!!

ヴァンパイアナイト

ミスタードリラーグレート

機動戦士ガンダム 連邦VS.ジオン

エアトリックス

プロギアの嵐

ギルティギア ゼクス フェスティバル詳報

2001 4 APRIL No.011 580 yen

どうするセガ!? DC生産終了の波紋!!

バーチャファイター4


READY?
ACTION!
STUNT TYPHOON
スタントタイフーン
TM

TAITO®



キメろ!大スタント!

ド派手なカーアクション!一発勝負の緊張感!

プレイヤーはカースタントドライバー!映画監督のシビアな要求に立ち向かえ!
日本、フランス、アメリカ、世界を股にかけた命がけのチャレンジが今、始まる!





株式会社タイトー 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

周りが驚くテクニックを
華麗にキメろ！

追手につかまるな！

派手なバイクアクションが楽しい
アメコミテイストたっぷりの
痛快アクションゲーム登場！！



トラックボールを操作することにより、
本物のスイング感覚が楽しめる
最大4人までプレイ可能な、正統派ゴルフゲーム登場！



キャプチャーデータを
使用した本格モーション満載！



スイングの際のきめ細かなタッチを
直感的にコントロール！！

『ストローク』『スキン』
『マッチ』(2人専用)
『18ホールチャレンジ』
(1人専用)の4つのゲーム
モードから選択

さまざまな視点でプレイヤー
の周りの状況（横や上の木など）
を確認することができるので、
より正確なアプローチが可能です。

NAOMI GD-ROM SYSTEM


小手先だけじゃ、
このゲームは熱くなれない！
WILD RIDERS™
ワイルドライダーズ
アメコミの世界を大逃走！
NAOMI™2
© SEGA / WOW ENTERTAINMENT INC.,2000
ゴルフの醍醐味をリアルに再現！
ON THE GREEN
DYNAMIC GOLF™
ダイナミックゴルフ
WOW ENTERTAINMENT
© SEGA / WOW ENTERTAINMENT INC.,2001
SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)
セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」
最新アミューズメント情報をご紹介。
SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE
http://www.sega.co.jp/


famitsu TRADING CARD SERIES
GUILTY GEAR X
[BY YOUR SIDE "G.GEAR"]
ART WORKS
Xのすべてがここに集まる!!
『GUILTY GEAR X』
トレーディングカード計画発動
ファン待望の『GUILTY GEAR X』がついにトレーディングカード化!
独自の世界観を支える美麗なカラーイラストの数々と、
その魅力を引き出したカードデザイン。
そして、レアなイラストや未発表イラストまでをも
網羅した究極のコレクションがここに登場!!
2001年3月23日発売予定
東京ゲームショウ2001春(2001年3月30日(金)~4月1日(日))にて販売決定!!
ゲームショウで1箱購入の方には、もれなくプロモーションカードをプレゼント!
■1パック(カード10枚入り)/333円(税抜) ■1箱15パック入り/本体価格4995円(税抜)
【制作】スタジオ因果横暴 【発行元】株式会社エンターブレイン 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル 【発売元】株式会社エンターブレイン営業局 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル ☎03-5433-7850
©2000 Sammy/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.4 No.11



タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)
Illustration by AM2 of CRI
©SEGA/CRI 1993.2001

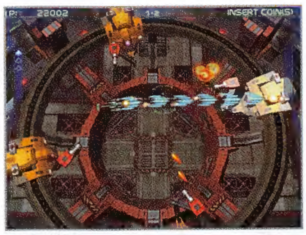
NEW GAME



©SEGA/CRI 1993.2001



©2001 VISCO CORPORATION.



©2001 PSIKYO

GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850(営業部)
☎03-5433-7156(編集部)



2001年1月31日、株式会社セガから発表された、「Dreamcast」生産終了の報。家庭用ゲーム機の話とは言え、我々アーケードゲームファンにも関係ない話ではないだろう。今回の特集では、この発表に対し、各界がどう受け止め、今後のアーケードゲーム市場に影響してくるのかを検証していこうと思う。

るセガの挑戦!!

―どうするセガ? DC(ドリームキャスト)生産終了の波紋―

々はどのように受け止めたのか?

読者メールアンケート

セガのDC生産終了の発表に対して、ユーザーはどのように考えているのだろうか? ユーザーを代表してもらう形でアルカディア読者の皆さんを対象に、eメールによるアンケートを実施した。

Q.セガへのメッセージ

ほとんどの返信にしっかりとメッセージが書き込まれていた。今後のセガへの期待を表すものが大部分だ。"バーチャファイター4、期待してます""バーチャロンの新作を相当期待しているので、完成度の高いものに仕上げてほしい"と、具体的なタイトルを挙げて期待を寄せる意見や、"面白いゲームがたくさんあるのおで、それを武器に頑張ってほしい"というソフトハウスとしての奮起を望む声など、内容はさまざまだ。

"営利企業である以上、今回の決断は仕方ないものと思う。そして、10年後くらいに今回のことが英断として評価されていることを願うばかりです"といった現実を見ながらもセガ支持を前面に出したものも多い。

当然"DCユーザーを裏切るな!"といった厳しい意見も聞かれるが、最も多かったメッセージは以下の声に集約されるだろう。"重いハード事業を切ったことで身軽になり、ソフト開発に力を入れることができるのではないでしょうか? これまで以上にとんがったソフト開発を頑張っていただきたい"。

Q.アーケードゲームやゲームセンターに影響は?

①大いにある	②少しはある	③まったくない	④わからない
23.3%	54.6%	12.8%	9.3%

①と②で憂慮の度合いに差こそあれ、DCとNAOMIの連動に影響が出るという指摘が大多数を占めた。さらに掘り下げると、ビジュアルメモリを利用した連係が少なくなるのを懸念する意見と、NAOMIの大きな利点がひとつ失われることにより、アーケードのタイトルそのものの減少を憂う意見とに二分することができる。

理由として多くが挙がった、「アーケードとコンシューマのリンクが希薄になる」という要素は一見非常にネガティブなものである。確かにそれを懸念する声が多いのだが、その一方で「セガがアーケードに集中すれば、アーケードが活性化する/優れたゲームが生み出される」というポジティブな理由が多く含まれていることにも着目したい。ちなみに、これは②を選択した読者により強い傾向である。

③を選択した理由で目についたのは、"アーケードはアーケード、DCはDCで別物"という意見。その起点となっているのは「今後もアーケードゲームを作っていく」というセガの公式発表だ。これによって読者の多くは、大きな安心感を得たようである。

こうして回答の理由を紐解くと、いずれの回答であれ「アーケードゲームメーカーとしてのセガ」が継承されていく安堵感、そして絶大なる信頼と期待が根底に流れていると言えるだろう。

Q.DC生産終了の報を聞いて、どう思いましたか?

①非常に残念。今後も何とか続けてほしい	②一応は残念だが、仕方がない	③特に何とも思わない	④その報道を知らなかった
40%	52.4%	6.5%	1.1%

DCを持っているか否かに関わらず、セガに対して好意的な意見が多数を占めた。DCはアーケードゲームのプレイヤーに最も馴染みの深いコンシューマ機という位置を獲得しているようだ。

②の理由では、DCの不振を冷静に見据えた意見が半数近くに及ぶ。

Q.今後、購入の予定がある家庭用ハードは?

PS one	プレイステーション2	予定なし	Xbox	GAME CUBE	DC	NINTENDO64
3.5%	26.5%	20.4%	17.4%	15.2%	10%	7%

PS2がダントツかと思いきや、「購入予定なし」も含めて票が分かれた。DCが低い理由として読者にDC所有者が多いという側面があるため、今回の発表との因果関係を測りきれるものではないだろう。XboxやGAMECUBEも拮抗しているが、まだ判断材料に乏しいようだ。

DCとNAOMIの関係

家庭用ゲームと業務用ゲームの棲み分け



「家庭とゲーセンで同じデータを扱える」というシステムを可能にしたビジュアルメモリ。キャラを育てたり、オリジナルカラーのキャラでプレイしたり、隠しキャラを出現させたりと、今までにない楽しみ方を提示した。



ひと昔前までは、業務用ビデオゲームと家庭用ゲーム機の性能差は歴然としていたが、ここ近年ではその差がどんどん縮まっていた。そんなさなか、同アーキテクチャーのコンセプトを持って設計されたハードウェアが「NAOMI」と「Dreamcast」である。

業務用の「NAOMI」と家庭用の「Dreamcast」。家庭用のコントローラを使用できたり、セーブデータを利用して両者の連係も構想された。しかし、専用筐体やコンパネの普及も悪く、ソフトの販売時期の近似による業務用離れなど、その構想は有効利用されていなかった。

そして今、「Dreamcast」生産終了が発表された。

セガの苦渋と決断 ～激動の一週間～

誰もが耳を疑った第一報!!

すべては1月24日の日本経済新聞の朝刊から始まった。「セガ、DC販売中止!?」突然のその報道に、ゲーム業界は揺れに揺れた。セガの社員ですら寝耳に水の状況で、巷には様々な噂と想像が蔓延する。そんななかで、1月31日午後6時、ついにセガから正式なコメントが発表された。以下は、セガの正式発表の中から、業務用に関連しそうな点を要約したものである。



セガの主要メンバーが勢揃いした発表会。記者からの執拗な質問が飛び交っていた。

生まれ変わるための必然

セガは、4期連続の赤字という未曾有の事態に陥った。その原因としては、売れ行きが伸びず、現在も在庫をかかえるDCにあると思わる。そこで、DCの製造を終了し、今後はハードウェアの開発・研究も止め、ソフトウェアに力を注いでいきたい。

DCという一種の拘束が外れる今後は、不可能と言われてきた他有力メーカーと協力し、様々な新しい展開をしていこうと思う。

アーケードゲームに関しては、NAOMI基板のネットワーク強化や、ダービーオーナーズクラブなどの今までにないような新機軸にあふれた「すごいゲーム」を作っていきたい。

また、全国約600店舗に及ぶ店舗をネットワークで繋ぎ、アミューズメント施設の武装化を図り、みなさんに新しいエンターテイメントを提供していく予定。

そして、世界中の「ゲームを愛する人」にセガのゲームを届け、セガの魅力を知ってもらうよう全力を尽くしたい。



新たな

セガのDC生産終了の発表を、人

オペレーターアンケート

続いてはオペレーター（ゲームセンターの経営者）を対象に実施したFAXアンケートの集計結果だ。読者と共通する部分もあるが、中にはオペレーターならではの意見も聞けるはずだ。彼らの心境を探ってみた。

Q.セガへのメッセージ

“どこもキビシイので、「頑張れ」の一言です”といった具合で、ここでもメッセージの基本トーンはセガへのエールである。

同様に“NAOMIが今後のアーケードの大きなカギを握っていると思ってきましたし、今でもそう信じています”というNAOMIへの期待がいかに大きかったかが分かる意見も寄せられている。この点はオペレーターの回答全般から窺えたニュアンスだ。

加えて“分社もしたことだし、オペレーターの立場に立った商売を期待します”など、オペレーターならではの厳しい声も聞かれる。

また“「バーチャファイター4」に期待しています”といったビッグタイトルへの期待を込めた意見、“じっくり腰を据えて、良質なタイトルを作っていただきたい”といった優れた開発メーカーとしてのセガに対する期待は読者と共通している。

“セガが業界を引っ張ってくれなければ、業界全体がダメージを被ってしまいます”といった、業界のリーダーシップを求める要望も目立つ。アーケードそのものの命運を担う巨大な存在だという認識が強いようだ。それはゲームに携わる者すべてに共通し得る。“某ライバル会社直営店です。頑張れ、セガ！”

Q.アーケードゲームやゲームセンターに影響は?

①大いにある	②少しはある	③まったくない	④わからない
28.8%	55.8%	9.6%	5.8%

回答の傾向は読者と共通しているが、当事者なだけに今後の影響を不安視する意見が多い。①と②を合わせると、実に80%以上に達する。そのほとんどが「ラインナップの弱体化が不安」といった、マイナスの影響を懸念するものである。

Q.NAOMI2とGD-ROMへの期待度は?

①大いに期待している	②まあまあ期待している	③どちらとも言えない	④あまり期待していない	⑤まったく期待していない
17.3%	28.8%	38.6%	11.5%	3.8%

最も多い③の理由としては、「結論を出すには時期尚早」とする慎重な意見がほとんど。①と②では期待をかけているものの、無条件に期待しているわけではないという声が多い。これは基板やROMにかかる費用など、オペレーターならではの理由が挙げられている。

Q.DC生産終了の報を聞いて、どう思いましたか?

①非常に残念。今後も何とか続けてほしい	②一応は残念だが、仕方がない	③特に何とも思わない	④歓迎すべきこと
26.9%	44.2%	13.5%	15.4%

オペレーターもNAOMIに大きな可能性を感じており、今後のDCとの連携を懸念する意見が大多数を占めた。

読者と同設問だが独自に選択肢④を設けている。この回答は、「アーケードにプレイヤーが戻ってくると期待できる」という点に帰結する。

Q.NAOMI基板使用タイトルの稼働状況は?

①非常に好調	②まずまず好調	③どちらかと言うと不調	④大いに不調
28.8%	44.3%	23.1%	3.8%

①と②を併せて73.1%と、好調な稼働率だとする声が圧倒的である。

総じてNAOMIタイトルはラインナップが強力だと推す一方で、稼働期間（人気の持続）が今ひとつだとする意見も見受けられた。このあたりは店舗の客層・立地条件によっても状況差が生じているようだ。

メーカーに聞く、NAOMI&アーケードゲームへの影響

「DC生産終了」この事実をメーカーはどのように受け止め、何を思ったのだろうか？ セガの発表に対するメーカーの反応は？

追い風が吹いてくる……

セガロッソ（旧セガ第五ソフト研究開発部）

生産中止ばかりがネガティブな情報として捉えられがちですが、コンシューマもモバイルもアーケードも、どんなプラットフォームでもユーザーに喜ばれるものを製作していける環境になったわけですので、追い風が吹いてきたと解釈しています。

NAOMIハードの戦略面は、セガの発表通りに進んでいくと思います。セガロッソは、『コズミックスマッシュ』をリリースしただけですが、これから開発を続けていきます。ネットワーク型ゲームセンターも既に検討しておりますが、PCタイトルを店舗で提供するのではなく、アーケードメーカーとして業務用ネットワーク専用タイトルを展開していきたいと考えています。アーケード業界が意味するネットワークシステムは、ずばり「業務用」でなければならないと考えます。家庭用のシステムでは追いつけないものということです。

次の9月のAMショーにて、新タイトルを皆さんに発表できると思います。ご期待ください！ ご心配いりません、超ビッグタイトルです！

DCとNAOMIは似て非なるもの 影響ありません

ヒットメーカー（旧セガ第三ソフト研究開発部）

DCとNAOMIは似て非なるものと考えていますので、DC生産中止でもアーケードゲームは現状に変わりありません。また、ハードは何であっても関係ないと考えています。しかし、NAOMIシリーズに関しては複数タイトルを開発してきた実績がありますから、これからも最大限の能力を引き出したタイトルをリリースしていくことになるでしょう。ユーザーの皆さんには、期待していただいて良いと思います。

セガの発表にもありましたが、ネットワーク型ゲームセンターの可能性も模索しています。しかし、現状のような「コンシューマタイトルをただ入れました」というものでは、意味がないのではないでしょうか。アーケードゲームというものを更に深く理解したうえでのサービスやタイトル供給が不可欠だと思います。

「ダービーオーナーズクラブ オンライン」「パワースマッシュ2」のDC版が発表されましたが、両タイトルともアーケード版を期待していただいて良いのではないでしょうか。これからのHitmakerにご注目ください。必ず楽しんでいただけるものを創り続けます。

※CRI（旧第二ソフト研究開発部）は、P19からのインタビュー参照

NAOMIタイトル進行中です

カプコン

突然の発表で驚きました。しかし、DCハード事業の撤退はある程度予見されていたことであり、不測の事態に対しては万全を期しているので当社への影響は特にありません。

開発計画やタイトルの制作に関しても変更はありません。もちろん、すでに開発に着手しているNAOMIタイトルは進行していきます。NAOMIシリーズは、アーケードとコンシューマとの連動を実現できたことに意義を感じています。開発環境が整い、アベレージスペックも高いハードなので、クオリティの高いゲームが作りやすいです。

『CAPCOM VS. SNK 2』がNAOMIシリーズでリリースされるかという質問が編集部からありましたが、これにつきましては、今後の発表にご期待ください。

業務用事業に影響なし

SNK 広報 奥野 大介氏（アルゼ）

DC生産中止は正直驚きましたが、常にクオリティの高い作品を生み出してきた会社ですので、ソフトメーカーとしての今後に期待したいです。また、SNKのアーケードゲーム事業への影響は特にありません。

ちなみに学生時代をSEGA直営店のアルバイターとして過ごし、PSよりもサターンを、PS2よりもDCを先に購入した僕としては非常にショックです。いいハードだと思うんですがねぇ……。

NAOMIには安心感が

エコールソフトウェア 代表取締役 真鍋 賢行 氏

来るべきものがついに来ました。遅すぎたかもしれないですね。これからNAOMIで開発する際は、新しい移植を考えてスペック変更が必要と思われます。逆にアーケードで作品が作りやすくなったのではないでしょうか。

開発スタート時点での市場次第ですが、NAOMIでのゲーム開発は続ける予定です。DC移植の旨みが減ったとしても、よく整理されたライブラリーと汎用基板ならではの安心感がNAOMIにはありますから。それにDCとNAOMIのこなれた開発環境なら制作に専念できるメリットもあります。

弊社のホームページは、「セガ好き野郎のページ」に変更しています。セガコンシューマハード撤退に関する熱い熱い議論が沸騰しております。ぜひご覧ください。

NAOMIの将来性に期待

彩京 常務取締役 開発部長 中村 晋介 氏

新聞報道の前に耳にしていましたが、もう少し早めに宣言してほしかったですね。

これからのアーケードは、その時一番有利なハードを使っていきますが、今はやはりNAOMIです。GD-ROMが普及すればさらに期待できます。DCというオマケの価値は減りましたが、まだまだいけます。オペレーターが試験導入して、気に入らなかったら返していい、という試用システムが定着してくれればいいと思います。

また、NAOMIのネットワーク化を推進するようですが、ゲームの配信ができるといいですね。バグ関連の修正、アップデートなどが簡単にできれば魅力的です。筐体の再利用が可能になっていくといいですね。ドライブものはアップデート等で簡単に済みそうですし。家庭用との差異が見えないネットワークゲームより、配信のほうがずっと魅力的に思えます。

理想を実現するスペックがある

サミー

AM事業本部 開発一部
映像GRマネージャー 一戸 法雄 氏

家庭用ゲーム機で、異形的発想・オンライン化を目指したハードだけにDC生産終了はとても残念です。

NAOMIシリーズでのゲーム開発は継続を予定しています。現行ボードの中で普及台数などが安定していることと、弊社が理想とするクオリティを実現することができるスペックがNAOMIシリーズにはあるからです。

NAOMI2に興味大

テクモ クリエイティブ第三部部長 執行役員 板垣 伴信 氏

セガの家庭用ゲームハード事業からの撤退は残念です。個人的にセガには、むちゃくちゃ高性能の新型機を出してほしかったんですが。

今後のアーケード業務への影響はないですね。一昨年に『DOA2』でNAOMIを使いましたが、それもDCへの移植の容易さを評価して選んだ訳ではありません。当時、NAOMIが最強のハードだったので。

アーケードをつくる時は、とにかくアーケードのことだけを考えて作ります。また、その時々で興味深いハードを使うというスタイルが一番モノを作りやすいです。NAOMIタイトルは現在開発していませんが、NAOMI2は非常に興味があります。

セガのブランドに魅力

トレジャー 代表取締役 前川 正人 氏

企業である限り、赤字を続けることは許されないので中止という判断はやむを得ないと思います。ただ、DCソフトの供給に関するビジョンを明確に提示して、特にユーザーに迷惑をかけないような処置を取ってほしいです。

コンシューマとは別物ですから、アーケードゲーム開発に影響は特にないです。DCへの移植が無くなることは、両方を考えて制作するという選択肢がなくなるだけのことです。NAOMIのシェアが保たれている限り、開発していきます。セガはアーケードを牽引してきた会社ですし、親しんだブランドに対しても魅力を感じます。

『斑鳩』は鋭意制作中です（現在1ステージ遊べます）。少数精鋭で丁寧な作りを目指しておりますので、もうしばらくお待ちください。

まだまだ可能性を秘めている

ビスコ 開発部 課長 桑原 俊文 氏

生産中止はひとことで言って残念です。弊社は、コンシューマとアーケードは別軸で開発しておりますので、業務用事業に支障はありません。アーケードゲーム開発はポリゴン性能や移植のしやすさだけでハードを選択する訳ではありません。ゲーム内容と価格のバランスが取れれば、意義が生まれてくると考えています。NAOMIはまだまだ可能性を秘めていますので、重要なハードとして開発を続けていくつもりです。

アーケード事業には影響ないです

ビデオシステム プロデュース室

非常に残念ですが、苦渋の判断であることも理解しており、やむを得ないと考えています。弊社はこれまでにもオリジナルハードを開発しており、そこからの移植を多く手がけてきました。アーケードゲーム事業には、特に影響はないです。

セガの伝統はアーケード

『ファミ通DC』相沢 浩仁 編集長

正直、驚きました。最初に報道のあった1月24日はDC新作を26本も発表した日でしたから、本当に寝耳に水のニュースでした。セガのアーケードゲームはNAOMI2にシフトしつつあるので、大きな影響はないかもしれません。『クレイジータクシー2』のように家庭用だけで出すなど、単純な移植よりも内容と市場をみて判断することが多くなっていますので。

セガは開発チームを子会社にした結果、『サンバDEアミーゴ』など家庭用チームからもアーケードゲームが生まれました。この流れは今後も増えそうですし、アーケードチームも開発を継続していくでしょう。セガの伝統はアーケード中心で、消えることはないと思います。今回各社長とじっくり話し合いましたが、その点は間違いないと確信しています。



株式会社ワウ エンターテイメント
代表取締役社長 **中川 力也**

昭和34年10月24日生まれ。
大学卒業後セガ入社。
第一AM研究開発部部長、第一ソフト研究開発部部長を経て、
昨年ワウ エンターテイメント社長に。

アーケードに影響はまったくないです

今回の「DC生産中止」に関しては、発表直前に知りました。

ただ、セガの現状を考えると、今回の決定はしょうがないです。結局、商売にならなかった、というのが正直なところですから。選択肢が「続ける」か「やめる」かしかない状況で、今回の判断はビジネスとして正当なものであったと思います。

その「DC生産中止」がアーケード・NAOMIに影響があるかと言うと、まったくないと思います。これまでは、ほとんどタイムラグなくNAOMIのゲームを家庭用のDCソフトに移植していたところもあったようですが、そういう甘い商売が通用しない、というのが分かったということではないでしょうか。

まずゲームセンターを大事にして名前を広めて、そこから時間をかけて家庭用ゲーム機に移植をしていく、という本来の流れに戻っただけだと思います。

セガの開発力は世界一だと思いますが、家庭用でPS2を始め、他社ハードへのソフト供給に参入したからと言って、それで万々歳、という状況でもないでしょう。より競争が過酷になるのかなあ、という感じでしょうか。

先が見えないからこそ

今、ゲームセンター間のネットワークに関しても色々言われていますが、ゲームセンターの魅力の1つに、筐体1つへだてたところに相手がいて、その人間と対戦できる、というイベント性があると思うんです。ゲームセンターでネットワークが出来たとしても、家庭用と同じことでは意味がない。

ゲームセンター側も、設備投資などにかけるお金は正直無い状況で、こちらもゲームセンターにとって収益性の高いゲームを優先して作っていかなければいけない。

実際に「ネットワーク」と言っても、対戦をするようなものではなく、新作タイトルのダウンロードサービスなどが、一番現実的かと思われますね。

やるならば家庭用では出来ないゲーム、ゲーセンならではのゲームを作らなければ意味がないですし、ネットワークゲームに関しては、まだどこも模索している状況ではないでしょうか。

今回PS2のアーケード基板であるシステム246で「ヴァンパイアナイト」を作りました。だからと言って、これからすべてシステム246で作るというわけではないです。今後も、NAOMIとNAOMI-2が中心になっていくと思います。NAOMI-2に関しては今までの倍以上のスペックがありますし、短納期で少量生産に対応できるGD-ROMを中心に業務用を頑張っていきます。

ラインナップとしては、家庭用の方が先に発表になってしまいましたが「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3」をアーケードで先に発売します。シリーズで固まった部分を見直し、内容を大きく変えたいきたいと思っています。その他には、定番の「野球」「ゴルフ」といったスポーツものにも力を入れていきます。他にも、バイクで「ワイルドライダーズ」などの作品もありますね。

そして、ワウの春の目玉は「犬のおさんぽ」になります。筐体に犬がついていて、そこからヒモが伸びているんです。そのヒモをコントロールして犬を散歩させるんですが、そこには「ゲットバス」で培った技術が使われています。「ゲーム」と言い切ることも出来ない、妙な味のものに仕上がったと思います。こんなの出して大丈夫なのか？　とも思いますがね(笑)。

ただ、今の時代、何が当たるかわからない状況だと思います。これまでのウチの作品でも、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」は先に「バーチャコップ」ブランドがありましたし、「ゲットバス」も、出るまでは「ゲーセン行って釣りなんてやるのかよ」と言われていました。やはり、無難なことをやっていてもヒットは生まれないんですよね。他社の作品でも、「電車でGO!」も「ビートマニア」も、やはり最初は「何だコレ?」って言われていたと思うんですよ。ワウとしては、「定番モノ」をしっかり押さえつつ、色々な方向性を模索していきたいと思っています。

池袋GIGOの地下や秋葉原のように、プレイヤーとゲームの幸せな関係を突き詰めていくのも大切です。でも、それではゲームの将来が閉塞してしまう。

ワウの役目は、「一度ゲームを離れた人」や「これまでゲームをやったことがない人」という一般層を、池袋GIGOの2階に集めるのが使命だと思っています。そのためにも、今後も業務用を頑張ります。



意欲作の「犬のおさんぽ」。
※画面は開発中のものです。

池袋GIGOの2階に人を呼び込むのが使命です

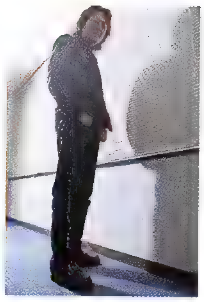
今後セガが進む道には、ナニがあるのだろうか？

家庭用ゲーム機の生産終了は、アーケードゲーム独自の発展につながっていくと信じたい。



セガはユーザーに対してお詫びの言葉が少ないと思いますね

株式会社アミューズメントヴィジョン
代表取締役社長 **名越 稔洋**



代表作
DAYTONA USAシリーズ
SCUD RACE
SPIKEOUTシリーズ
PLANET HARRIERS　等

昭和40年6月17日生まれ

1989年　(株)セガ・エンタープライゼス入社
　第2AM研究開発部所属
1998年　同社　第11AM研究開発部　部長就任
1999年　同社　第4研究開発部　部長就任
2000年　(株)アミューズメントヴィジョン　代表取締役社長就任

ゴメンナサイ

今回のDCの生産中止の報で、いわゆる「寂しい」とか「残念だ」とかいう感覚はあまり持っていないんです。もちろん一メーカーの人間、作り手としては寂しいとか言う気持ちがないといえばウソになります。それよりも「ゴメンナサイ」の一言ですね。もっともっと楽しいゲームを出せるハズだったのに、実現できなくて残念です。

今までセガの歴史で、何かのハードを中止するという発表はなかったんです。これを作るので今までのこれは止めます、ということは言ってきたけど、今回はDC2があるというわけでもないし、何か取ってかわるハードがあるわけではない。

でも、ゲーム作りをやめる訳ではないし、ゲームを作り続けていきたいからこそ、この結論を出した訳ですから、心機一転して面白いゲーム作りをしなければいけないという気持ちで頑張ります。

NAOMIは大丈夫

他のボードと比較してもNAOMIシリーズは業務用基板の中で、価格帯と性能のバランスが最も優れている基板だと思っています。当面は新作ゲームをリリースするうえで、中心となる基板だと見て問題ないと思いますよ。

DC版での売上を最初から見込んで企画されているものと、アーケードだけで利益が出るように計算されているものの大きくふたつに分かれますけど、今のような情勢でもアーケードだけで十分ビジネスとして成立するように作っていますし、セガは大抵そうしてきていますよ。だからDCを中止してもNAOMIへの影響はないと思ってます。

現時点では、NAOMI以降のハードが今後のゲームセンターに必要になっていくのかは分からないですね。ハード開発に関しては過渡期にあります。NAOMIより性能のいい基板があったとして、それが何千万ポリゴンでますよと言うとするじゃないですか。「はぁ、スゴイね」という感じですよね。でも、それでゲームは本当に進化したの？　と聞かれると困ってしまいますよ。

ダイレクトな回答じゃないかも知れないけれど、ゲームセンターへのニーズの変化によって、ハードはこうあるべきだ、といったところがもっとハッキリするのであれば、セガがそのハードを先駆けて創る可能性は十分にあります。

DCをやめるとはいえ、セガはハードを創ることが好きだから、絶対に何もしないはずはないと思っていていいんじゃないですか？　そういう部分のパイオニアとしてはセガが一番であるはずだと思っていますしね。それがNAOMI2の更に延長線上にあるのか、まったく違うアーキテクチャーであるのかはわかりませんが、そのときの情勢によって一番いい形を選択すると思います。

僕らは今も面白い物を探し続けていますし、今後も探していきます。アーケードゲームファンに言いたいのは、面白くないと感じたゲームはやらなくていい。ユーザーの声に我々は常に耳を傾けていますので、様々な意見を言ってほしいんです。これからも厳しくも優しくも応援してください。

新たなるセガの挑戦

小誌副編集長　猿渡 雅史

今回の特別企画「新たなるセガの挑戦」は、特にアーケードゲーム市場への影響を考えて構成しました。そして分かったことは非常に単純なことでした。

これからのアーケードゲームをどうすればいいのか。セガは、これを信念と技術力をもって実践できるメーカーだと確信できたことです。

そして、同様に現在NAOMI基板を利用している主なメーカーからも、今後のアーケードゲーム業界に対するポジティブな考えが聞けたことこそ、一番の収穫だったと思います。

確かに、状況として明るい業界事情とは言えないでしょう。しかし、どうすればいいか、という未来像や将来像が見えないわけではありません。

NAOMIのGD-ROMシステムはもとより、ロケーションをつなぐネットワーク、そして新ハードの模索……。そして、これらは従来の価値観とは違う、新しいフォーマットとして考えられていくでしょう。

本当の意味での「ゲーム」を提供すること。そして、最先端技術は消費者（基板購入業者およびユーザー）のために使われるもの。そうした原点に立ち返れるタイミングとチャンスのために、今回のセガの役割が機能すれば、21世紀の幕開けにふさわしい岐途だったと考えられると思います。

これで変わること、変わらなければならないことは多くあります。

物事を楽しめる心、それは常に前向きの姿勢がもたらすものです。ゲームを楽しめるかどうかも同様でしょう。

これを機会に、無邪気な前向きさでセガを見守りたいものです。そして次ページに続く最新作「バーチャファイター4」にも多くの期待を寄せていいでしょう。

「全面的に肯定だ！」と。

格闘ゲームの凋落なんて、コイツに触ってから論じればいいんだ

『バーチャファイター4』。

現段階で見えてきているアウトラインをまとめてみたい。

登場するキャラクターは、『バーチャファイター3tb』までの12人+2人。2人の新キャラのうち1人は、「今までのバーチャファイターシリーズにはなかった新キャラ」になることは確実なようだ。操作系では、『バーチャファイター3』で導入された「エスケープボタン」がなくなり、結果的に『バーチャファイター2』までの3ボタン（ガード、パンチ、キック）に戻ることが確実視されている。エスケープに相当する避け動作・軸移動はレバー操作に割り振られ、その洗練された操作感覚は『バーチャファイター2』に近いものに仕上がる予定。つまり、シリーズナンバーこそ「4」であるが、『バーチャファイター3』とは違う進化経路をたどった『バーチャファイター2』の後継機種となる。また、これが意味する要素は「エスケープボタン」だけではない。不確定要素を排除したい、という開発者の考えから、ステージ地表の傾き・高低差……俗に言う「アンジュレーション」も『バーチャファイター4』には存在しない。とは言え、戦術的に作用する物理的高低差がないだけで、視覚的な高さの違いはステージ中に存在するようだ。ここまで『バーチャファイター2』に近い点ばかりを挙げたが、だからといって「じゃあ俺は『バーチャファイター2』をやり込んでなかったから、いきなりハンデがあるんじゃあ……」という心配は杞憂だろう。『バーチャファイター4』が目指す操作性は、初心者への間口を広く取りつつ、『バーチャファイター2』並のクイックレスポンスを追求しているのだ。それを興味深く見守るか、無茶だと非難するかはプレイヤーの自由だ。しかし、本当に実現してくれるかもと思わせるカリスマ性も、『バーチャファイター』シリーズの魅力のひとつではないだろうか。



さらに、詳細は不明ながらも新フィーチャーとして「外部記憶装置」や「ネットワーク」を使用したまったく新しい遊びを提供するというアナウンスも見逃せない。「外部記憶装置」が何を意味するのか定かではない。想像を巡らせれば、基板に付帯する閉じたものとしてのハードデバイスを始め、「ダービーオーナーズクラブ」のような磁気カードまでその可能性は存在する。最近ではセガの新機種「クラブカート」がカード記録システムを採用し、ロケテストを頻繁に行なっている事実も見逃せない。また「ネットワーク」も即座に「対戦」と結びつけがちだが、それは浅慮といえるようだ。バーチャの大会に見られる熱狂やライブ感は、敵も味方もギャラリーもすべてが同じ場所にいるからこそ、過去に類を見ない盛り上がりを見せたのだ……。だからこそ、それを損なうことなく、よりクールに機能するネットワークシステムに仕上がることは間違いない。

そして、そう遠くない未来、再びあの興奮が蘇るのだ……。

Virtua Fighter 4
Powered by NAOMI™ 2



――『バーチャファイター』の続編が出る。いずれ出るだろうと思っていたが、まったくその気配がないことに不安だった。心のどこかで「もう出ないのか……!?」などと考えては、すぐに忘れるようにしていた。そんなこんなで、気が付けば『バーチャファイター3tb』から4年近くが経とうとしていた。でも、もう「その日」が訪れることは決まったのだ。あの、ヒリヒリするような対戦の日々が、またやってくるのだ。投げた抜けただの、落ちただの落としただので一喜一憂する時が。また風呂の中で戦法を考えて、電車の中で連係を考えて、アイツを出し抜きたい。見知らぬ土地の強豪の、新鮮なコンボや連係にビビりたい。得体の知れない奇妙なステップで、ダウン中の相手のまわりをチョコマカと動き回りたい……。あの頃一緒に切磋琢磨したアイツとは、もうあのゲーセンで対戦することはないかもしれない。でも、それ以上に、今まで対戦したことのない誰かと闘うのが楽しみだ。君だって「いや、バーチャはもうお腹一杯だから……」なんてうそぶいていたけど、どうせ出たらやっちゃうんだよ。だって俺たち「バチャっ子」だから。だって『バーチャファイター』の続編が出るんだから――



AKIRA YUKI
結 城　晶

写真上／ウルフに対して鉄山靠を決めるアキラ。道着のシワ、陰影、質感など、どこを取っても驚くべき仕上がり。このまま世に出ても、誰も文句など言わないだろう。**写真中**／こちらもおなじみ連環腿。**写真下**／海岸の特設リング、といった感じの場所だ。足許の砂や、樹木の質感も素晴らしい。**写真最下段**／これは演舞だろうか。アキラの表情から、気迫が伝わってくる。











『バーチャファイター』シリーズの主役格であるアキラは、伝説の拳法「八極拳」の使い手。中国は河北省に端を発する八極拳は、ごく一部の伝承者によって秘密裏に伝えられた経緯を持ち、それが伝説の拳法と呼ばれるゆえんとなっている。八極拳の技は「虎形熊歩」と称される、熊の如く攻め寄り、虎の如く強烈な一撃を与える技法を旨とする。

これはゲーム中においても、シリーズを通してアキラの主軸格技に反映されている。ただし、その一方で外門頂肘に代表される「受け流しつつ打撃を加える」技や、新旧の通称「アキラ三段」。はたまた相手の体勢を崩す各種投げ・打撃の数々など、テクニカルで上級者的な動きやスキル、判断力を要求されるキャラクターでもある。今回発表された写真では「鉄山靠」「連環腿」といった、おなじみの技が見てとれる。はたして、「VF4」のアキラはどんな変化を遂げているのだろうか？



写真左／片腕を突き出し、勝利をアピールするかのごとき雄叫びを上げるウルフ。今回発表されたのは、どうやら1Pキャラのようだ。**写真右上**／肩の筋肉と、腕の付きかたに注目。ここまで境界線のないポリゴンモデルが、自由に動かせるとは!! **写真右中**／鍛え上げられた肉体を誇示する。この大胸筋、そして腹筋……。**写真右下**／互いに強さを認め合うアキラとの対峙。よりプロレス的な構えを見せている。









拳法系の格闘家が多いVFシリーズにおいて、プロレスの技を使うウルフは、異彩を放つとともに根強い人気を誇る。「VF1」でこそ、同じ重量級キャラであるジェフリーとの差別化が曖昧だったが、シリーズを追う毎に、新技の追加や格闘スタイルによる「ウルフ像」が確立されてきた。「ジャイアントスイング」を筆頭とする威力の大きい各種投げ技と、「ショートショルダー」など打撃技始動の空中コンボは、ウルフのイメージを決定付けたと言えよう。さらに、ウルフの投げは方向の選択肢こそ少ないが、相手との位置関係を大きく変えるものが多く、空中コンボもかなりの距離を移動するものがある。そのため、相手は常にリングアウトの恐怖にさらされるのだ。

今回発表されたウルフは、以前にも増してたくましい体躯が印象的だ。CG、画面写真のものは、1Pウルフと見てほぼ間違いないと思われる。ものものしいレガースとグローブ、隆起する筋肉、最新のウルフ進化形態が、ここにある！

ウルフ・ホークフィールド

WOLF HAWKFIELD





拳法の達人と料理家という、ふたつの顔を持つラウ。彼の使う「虎燕拳」は、燕青門（パイの使う拳法）から派生したといわれる、幻の拳法である。俊敏かつ華麗な燕青拳に、虎拳の拳技と掌技を加えた虎燕拳は、時の皇帝に恐れられ、禁じ手とされた経緯を持つ。そして、現在ではその勇名だけが伝説として生きるといわれる。

ラウの格闘スタイルといえば、『VF1』から多少の変化はあるものの、「矢継ぎ早に繰り出される拳技による、縦方向への押しの強さ」と表現できるだろう。リングの端から落下すると、無条件で負けとなる『VF』の世界において、押しの強さはイコール強さに言い換えられることも多い。キャラクターCGを見る限り、リアルに描写されている分いくらか年老いた印象を受ける。と同時に、厳格なラウのキャラクター性と相まって、プレイヤーにはスムースに受け入れられそうである。





ラウ・チェン

LAU CHAN

写真右上／威厳に満ちたラウの表情。不甲斐ない対戦相手を一喝しているのか？　写真右中／装飾品のディテールやテクスチャの描き込みにも刮目せよ！　写真右下／こちらは全身。リング端には鉄柵が見える。『VF4』では、壁の攻防が重要だという。　写真左下／実娘、パイと拳を交える。父はあまりに強く、そして偉大だ。







PAI CHAN
パイ・チェン







写真上／柔軟な肢体から繰り出される「高蹴腿」。 **写真右**／以前のあどけなさが残る表情から、一転して凛々しい顔つきに。 **右頁写真**／演舞らしき画面と、ラウとの対戦画面。

家族を捨てた実父・ラウへの復讐を胸に闘い続けるパイ。彼女もまた、格闘家とアクション映画スターという、まったく違ったふたつの顔を持つ。パイの流派は、北派小林拳の流れをくむ「燕青拳」。水滸伝に登場する好漢、浪子・燕青の用いた武術といわれる。俊敏と多彩な攻撃手段を持つ燕青拳は、特に腿撃（蹴り技）に優れ、比類無き多様性と華麗な動きを持つ。

以上の特徴はゲーム中にも色濃く表れており、素早さと手数で相手を翻弄し、多彩な足技でトドメを刺すスピーディーなキャラになっている。コスチュームは昔のものに近い青の拳法着を着ており、一方のCGでは、装飾を強調した民族衣装のような服をまとっている。『VF4』でも、機動力とトリッキーな動きを武器に活躍するパイを心待ちにしたい!!

『VF3』で初登場したキャラクターである梅小路 葵。葵の使う合気柔術は、彼女の生家である道場で、代々受け継がれてきた独自の流派だ。相手の攻撃を受け、そらし、投げ打つという「合気」に、柔術の技法を加えたものが合気柔術である。そして、さらにその合気柔術に日本舞踊の華麗な動きを融合することで、舞うがごとく相手の打撃をいなし、捕らえ、倒していく。

『VF3』では、様々な打撃を任意に途中で止める「寸止め」や、相手の攻撃をそらしつつ位置関係を変える「いなし」等、合気柔術ならではの、他キャラにはない独特な技を武器としていた。非力で、体格に劣る葵だが、『VF4』でのさらなる進化に期待がふくらむ。



AOI UMENOKOUJI
梅小路 葵

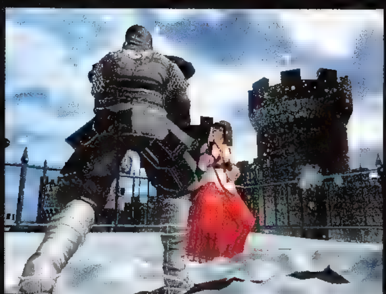


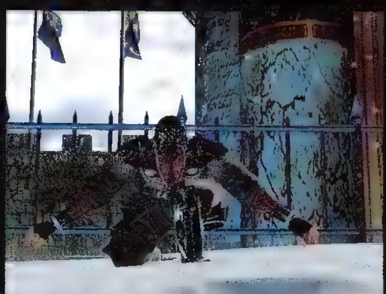
写真上／雪中での闘い。西洋風の建築物に囲まれたリングは、どこかの屋上だろうか。雪に埋まるカゲの足と、そのまわりの足跡にも注目してほしい。 **写真下**／雪が舞い散る中、演舞を披露する葵。『VF3』の舞踊的衣装にくらべ、今回はより闘い向きのコスチュームに。葵には、雪が実によく似合う。





写真上／忍装束に身をつつみ、対戦相手を見据えるカゲ。過去のイメージと一線を画する格好良さだ！　写真中上／葵とカゲ。天候の表現、雪の質感など、思わず息を飲む完成度だ。　写真中下／忍びらしいポーズ。鎖帷子と、そこから透ける肌が非常にリアル。　写真下／勝利を確信してか、地面に座り込む。









影丸

KAGEMARU

カゲこと影丸の流派は、「葉隠流柔術」なる聞き慣れない武術。これは、「手乞い」と呼ばれる古代武術、相撲の起源といわれる日本古来の殺人術を、「葉隠（忍びの里の名）」が発展させたことから生まれたといわれている。

ゲーム中のカゲも、作品を追うごとに、忍者っぽい動きと怪しい技の数々に磨きをかけている。単発の攻撃が多いながらも、機動力とスピードで相手に選択を迫り続けるスタイルは、ある意味「VF」の王道。軽量級キャラながら、投げ技も強力なことも特徴だ。CGや画面で見る限り、ますます忍者らしいキャラに仕上がっている。ちなみに趣味は麻雀。

鋭意開発中！続報を待て!!

いかがだったろうか？　今回発表された、キャラクターCG、画面写真の数々。「AOUエキスポ」で一足先に映像にお目にかかった人も、この記事で初めて見たという人も、「バーチャファイター4」に魅了されたハズだ。「画面だけ綺麗でもしょうがない」などと知った風な口をきくなかれ。バーチャシリーズが、今までグラフィックだけのゲームだったことがあるだろうか？　正式な発売時期は未定だが、ここはグッと我慢して、続報を待っていて欲しい。残念ながら今回紹介できなかった旧キャラ・新キャラの続報をはじめ、アルカディアはマジで「VF4」に注力するから。約束する！



バーチャファイター４　緊急インタビュー

Virtua Fighter 4



AM2のメインスタッフを集めて作っているような感じですね!!

『バーチャファイター4』発表の興奮もさめやらぬ2月某日。アルカディアは同作のチームリーダーである片桐氏に急遽インタビューを敢行した。もちろん狙いは、資料や写真からは得ることができない、開発者の「生の声」を記事にするためだ。はたして『バーチャファイター4』はどこが凄いのか？　どう新しいのか？　プレイヤーならずとも気になる核心に、肉薄してみたい。

聞き手：キャサ夫、ちゃっきー（Writer）、猿渡 雅史、霜田 和人、伊丹 恭（ARCADIA）

作る準備は整った!!

――『バーチャファイター』※1（以下、VF）3tb』から『VF4』までの期間は長かったですよね。これには理由のようなものがあるのでしょうか？

片桐　う～ん、強いて挙げるなら、「やるぞ！」というメンバーが揃っていなかったことが理由ですかね……。万全を期した状態で始めたかった、ということです。

自分としては、『3』でやれるところまでやった感触があったんですよ。それでひとまず区切りをつけて、『バイパーズ※2』や『アウトトリガー※3』に取り組んでました。そして、メンバーが揃ったし、格闘ゲームのニーズもあるし、今なら……ということで開発がスタートしたんです。

――他のスタッフにはどんな経歴の方がいらっしゃるのでしょうか？

片桐　メインのプログラマーは2人で、池淵と森井という者です。1人は『VF1』、『VF2』のメインプログラマーです。もう1人はサターン版の『VF』や『バイパーズ』等をやってた者ですね。デザイナーは、『デイトナUSA』や『アウトトリガー』などを手掛けた川越がやっています。

――なるほど。ところで、やはり気になるのは『VF3』からどれだけ進化したのかということなんですが、そのあたりについてお聞かせ願えますか？

片桐　『VF1』↓『VF2』↓『VF3』と進化してきたわけですが、その一方で、今度は『VF1』↓『VF2』↓『VF4』という新しい進化を考えてみたわけです。つまり、『VF3』とはまた別の進化へ……ということですね。ですから、『VF3』という存在を意識しながら、原点回帰しようと思ってます。

『VF』らしさと3ボタン

――『VF4』を作るにあたってのテーマは何ですか？

片桐　一番のテーマは、キャラクターの"らしさ"を出すことですね。八極拳なら重たい一撃を、虎燕拳なら手数で押せるように……とか。バランス重視でやってきた『VF3』とは変えて、『VF4』は"らしさ"を追求してやっていきたいと思っています。キャラクターの衣装も、ひとつは格闘するような恰好、もうひとつは民族衣装だったり、そういった「遊びの要素が入った衣装」、という感じで"らしさ"を表現しています。

――そう言われてみると、確かに『VF2』の頃の衣装はそんなイメージで分かれていますよね。

片桐　『VF2』では意識して作っていました。『VF3』でも衣装コンセプトはあったのですが、こちらは布の質感や服の動きといったディテールを重視して作っていました。『VF4』では、格闘にふさわしい衣装、ということも考慮していこうと思っています。

――キャラクターの動きに関してなのですが、新たにモーションキャプチャーによる追加などをしましたか？

片桐　かなり新しく入れています。新技やアドバタイズの演武、登場ポーズ、格闘モーションなどで使っていますね。演舞などは、キャプチャーした動きをそのままキャラに落とし込んだだけで、驚くくらいリアルに動いていたりするんですよ。まぁそこから手を加えることで、さらに良くなっていくんですが。

――ところで、『VF2』までは3ボタン、『VF3』で4ボタンになったわけですが※4、「『VF4』では、3ボタンが採用される」というウワサを聞きました。この操作系について、何か一言。

片桐　「レバーは移動であり、ボタンは行動である」という原点に戻したいと思っています。『VF3』のときは、エスケープをどうするかで結構揉めたのですが、最終的にボタンにすることで落ち着きました。でも、『VF4』では3ボタンのほうが何かとやりやすいということで、現在は3ボタンで進めています。

――エスケープなど移動系の行動は、レバー操作に組み込まれるということでしょうか？

片桐　そうです。前作のエスケープは、タイミングが良くないとただの移動になってしまいますよね。あれをそのままレバーに持っていった感じです。



片桐 大智 氏



●バーチャファイター4 チームリーダー
『バーチャファイター』シリーズ、『ファイティングバイパーズ』シリーズ、『アウトトリガー』を始め、数々のヒット作を手がけた。『バーチャファイター4』では、チームリーダーを務める。

──『ソウルキャリバー』のように、8WAYに動く※5ということですか？

片桐　厳密には違いますが、現在あるゲームで最も近いタイトルという意味では『ソウルキャリバー』のような感じ、といえます。ただ、自由に動くことはできますが、攻撃を避けるためにはタイミングが必要になるでしょう。

新キャラとボツキャラと……

──すでに6キャラクターのCGイラスト、新キャラクター追加の発表がありました※6。新キャラクターについて、また旧キャラクターの変更点、全体的な方向性などはどうなっているのでしょうか？

片桐　全体的には、操作性を高める方向でいっています。ノリとしては『VF2』ですから、動かしやすいと思いますよ。新キャラクターについては、あまり詳しくはお教えできませんが、拳法使いでなくても闘う人とかいるじゃないですか。そんなキャラも作っていこうと思っています。

──現段階で、ボツになったキャラクターなどはいるのでしょうか？

片桐　いますね。ちゃんと動かせる段階までできているキャラがボツになったりしました。例えば、「劈掛掌」という拳法をパイが少し使うのですが、その達人を入れてみたんですよ。だけど、メチャメチャ出来がいいのに、「かぶるからやめよう」ってことで。『ファイティングバイパーズ』なら採用したんですが（苦笑）。ちゃんと煮詰めて、みんなが納得してからでないと入れないようにしています。

──今までに登場したキャラクターはしっかり存在して、それに新キャラクターを追加した形、ということなんでしょうか？

片桐　一応、検討中ということでAOUショーで発表したキャラクターは確実に存在します。

──『VF』は打撃で押していく傾向が強いゲームだと思うのですが、新キャラクターも打撃系のキャラクターなのでしょうか？

片桐　そういう分類でいえば、打撃が強いキャラクターもいます。でも、今までの『VF』にはいなかったタイプのキャラクターですよ。詳しくは今後のお楽しみということで。

ゲーム中以外での楽しみも追求

──ところで、『VF2』から『VF3』へ進化したときのような、新しいシステムの投入はありますか？

片桐　段位ですね。まだ検討中のものですが、対戦時における段位システムを入れる予定があります。

──それは、対戦中の自分の闘いが評価されたりとか、自分がどれぐらい強くなったか客観的に分かるとか、そういったものなんでしょうか？

片桐　そういった感じです。

──だとすると、そのデータはどうやって記録されるのでしょうか？

片桐　とりあえず、外部記録装置になると思います※7。

──プレイヤーの戦績なども残しておけるんですか？

片桐　そうですね。あと、その他の「ゲームの中だけではない」遊びが熱いですよ。対戦ゲームって、同じくらいのレベルの人と切磋琢磨するのが一番楽しいじゃないですか？　それがデジタルなもので分かったりすると……面白いですよね。

新しい「読み勝つ楽しさ」を提供できるようにします



※1　バーチャファイター
1993年、セガAM2研が放った初のフルポリゴン対戦格闘ゲーム。ジャンルを「格闘シミュレーション」と謳うだけあり、リアルな挙動、キャラとの一体感など、革新的な要素を多数取り入れた衝撃的な作品。「空中コンボ」という概念を一般化させた功労者でもある。



その後、94年に秒間60フレーム+テクスチャーマッピングという、当時最強の表現力を持ったModel2ボードにて「バーチャファイター2」が登場。社会現象ともいうべきメガヒットとブームを呼び起こした。95年にはマイナーチェンジを施したバージョンアップ版「バーチャファイター2.1」も登場した。

「バーチャファイター3」は96年の発売。Model2を遥かに凌駕する性能を持ったModel3で表現された同作品は、見る者に衝撃を与えた。投げ抜けやアンジュレーションなど、さまざまな新要素が奥深い対戦を演出した。97年には、新バージョンである「バーチャファイター3tb」も登場。



――具体的にどういうものか教えてもらえないですか？

片桐　すいません。現在検討中なので。

――では、ゲーム中におけるシステムの追加などは？

片桐　ステージにある壁の要素を工夫しています。また、リングアウトももちろんあります。負けた理由や結果が分かりにくくなる「アナログな部分」を減らしていき、やればやっただけ見返りがあるように、納得できるものを目指しています。



新システム、そしてネットワーク

――『VF2』は、「レベルが上の人には絶対勝てない」という印象があったと思います。『VF3』にではエスケープやアンジュレーションが取り入れられて、初心者でもそれなりに楽しめるようになったという意見が多くなりました。『VF4』でも、何か絶対的な腕の違いを埋めるようなシステムは考えているのでしょうか？

片桐　いろいろなところで「『VF3』は初心者が勝てるシステムにした」と耳にするんですが、全然そんなこと考えていなかったんですよ。毎回思っていますが、初心者が遊びやすいように作ってはいました。けれども、ゲームはやっただけ強くなるようにしたいと思っています。ゲームをやり込んだ見返りがないと、誰もやらなくなるでしょうから……。

――現在のように、巷のプレイヤーの基本的なスキルが上がっている中で、そういう人たちに「このゲームを極めたい」と思わせるような新要素を加える予定などはありますか？

片桐　いろいろと試しているところで、どの要素が残るかは分からないのですが、まず、システムを新たに作り直しました。例えば、投げのシステム※8も1フレームで発生するのか、または数フレームかかるのか、とか。よろけたときの立ち、しゃがみの区別、受け身の有無など……。とにかく、今はシステムにも時間をかけて作っているとしか言えませんね。

――細かい質問になってしまうんですが、先ほど「壁の要素を工夫する」という話がありました。たとえば、壁を利用して何かできたりとかしないのでしょうか？　カゲが壁に追いつめられていて、壁を蹴って相手の裏に回ったりとか（笑）※9。

片桐　いま開発が壁を使って、いろいろ試行錯誤しているところです。また、壁は攻撃に絡ませていきたいと思っています。たとえば、「今は横に壁があるから、こんな攻撃をしよう」……なんてことにも、積極的にトライしていきたいですね。

――このままいくと、ネタ的には『VF5』まで大丈夫そうですね。

片桐　まだ案はあります。どうなるかは分からないですけど、できたらいいと思いますね。みんなで遊べるゲームを作っていきたいですから。ただ、今は『VF4』でやれるだけやってみたい、という状況です。

――最近注目されているネットワーク関連で、何か考えていますか？

片桐　みんなが考えているような通信対戦はあまり考えてないですが、『VF』のネットワーク機能はいろいろと考えています。モバイルを使って何か探したり、分かったりできたら面白いと思うんですよ（笑）。

――ネットワークを介して情報をやりとりする場の提供、などでしょうか？

片桐　そうですね。『VF4』では、ネットワークを使った、新しい楽しみ方を作っていきたいです。

――それでは、最後にユーザーの皆さんや、現役のVFプレイヤーに一言お願いします。

片桐　『VF3』をまだ遊んでくれている人には感謝ですね。対戦はやはり読み勝つことが醍醐味だと思うので、『VF4』は、新しい"読み勝つ楽しさ"を提供できる作品にしたいと思います。末永く遊んでください。

――本日はありがとうございました。お体に気を付けてください（笑）※10。

片桐　お疲れ様でした（笑）。



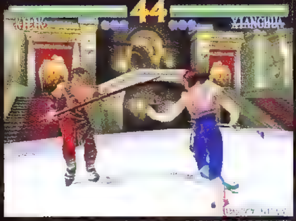
※2　バイパーズ
95年セガ発売の『ファイティングバイパーズ』、98年発売の『ファイティングバイパーズ2』の総称。とにかく爽快感を求めたゲーム性と、派手なキャラ＆技の数々で、『VF』シリーズとは対極に位置する。最近DC版が出たことで、根強いファンは大喜び。片岡氏・片桐氏のプロデュース。

※3　アウトトリガー
99年セガ作品。こちらも片岡氏・片桐氏プロデュース。簡単に言えば「Quake」だが、ならばこそどう考えても面白い。4人同時対戦可能な『アウトトリガー』も、ご多分に漏れず「超」面白いが、同時に「早すぎた」との声も。



※　4ボタン
『VF』と『VF2』はガード、パンチ、キックの3ボタン。これに『VF3』でエスケープボタンが加わる。レバーと組み合わせることで、走ったり、相手の打撃をかわしたりできる。なにげに担当者は4ボタン派だったり。

※5　ソウルキャリバー
98年ナムコ製の、3D対戦格闘。95年『ソウルエッジ』、96年『ソウルエッジver.Ⅱ』の続編にあたる。レバーによる自由移動「8WAY RUN」というシステムを採用している。奥の深い駆け引きができるシステムで大ヒットを飛ばした。



※6　新キャラクター
インタビューの時点では、まだ発表されていない。「AOUエキスポ」にて初お目見えとのこと。今この記事を読んでいるアナタはもう知っているかもしれないワケだ。教えてくれっ!!

※7　外部記憶装置
VMなのか、『DOC』のような磁気カードなのか、まったく不明。片桐氏によれば「かなりハマるシステムになる」とのこと。かなり期待の持てるシステムになることが予測される。今後の続報に注目してほしい。

※8　投げのシステム
『VF』シリーズでは、投げ技は入力完成後の1フレームで成立する。ただし、「キャッチ投げ」と呼ばれる移動投げはその限りにあらず。

※9　カゲが……
今回の取材に、聞き手として参加した「キャサ夫」。ごぞんじ元・日本一のカゲ使いであるが、しきりにカゲの話を聞きたがった。もっと大事なことを先に聞けよ！　ちなみにもう一人の同行者「ちゃっきー」は黙々と質問をこなしていた。

※10　お体に気を付けてください
インタビュー当日、片桐氏は風邪でダウンしていた。しかし、時間的制約のある我らは無理矢理取材を敢行した。片桐さん、ごめんなさい。

真冬の夜の夢、[illegible]

Vampire Night™

システム246を舞台に、ワウとナムコが贈る夜魔の宴

「システム246」によって生命を吹き込まれた、
妖しくも美しきヴァンパイアたち。
君の手に握られた銃は、運命に決着をつけるためにある！

Text：ぎらり屋

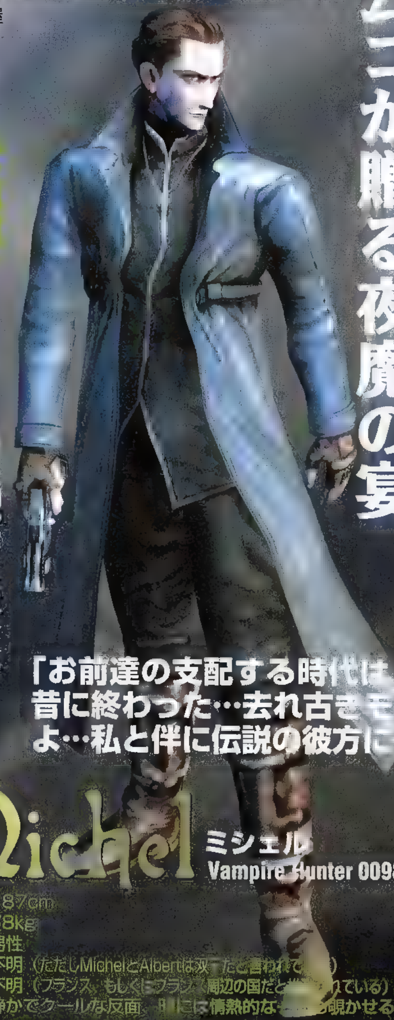


Albert アルベール
Vampire Hunter 0099

身長　189cm
体重　74kg
性別　男性
年齢　不明（ただしMichelとAlbertは双子だと言われている）
出身国　不明（フランス、もしくはフランス周辺の国だと推測されている）
性格　冷静沈着、言動も慎重で思慮深い

[illegible]

[illegible]リーに関わってくる少女キャロラインとの交流や、敵対するヴァンパイア一族の悲哀など、「システム246」の紡ぎ出す美しい世界が、見る者を圧倒し、そして魅了する。PS2互換基板という部分でも、何かと話題の多いタイトルだ。
　発売は3月なので、そろそろゲーセンで出逢える頃だろう。ガンシューはやったことがない、という人にこそオススメしたい『ヴァンパイアナイト』。まずは1回プレイしてみてほしい。きっと、この世界にハマりこむはずだ。



「お前達の支配する時代はとうの昔に終わった…去れ古きモノどもよ…私と伴に伝説の彼方に…」



「自分の陰と闘え…闇と闘え…お前の心が生んだ…もう一人の自分…」

ハンターとヴァンパイア、



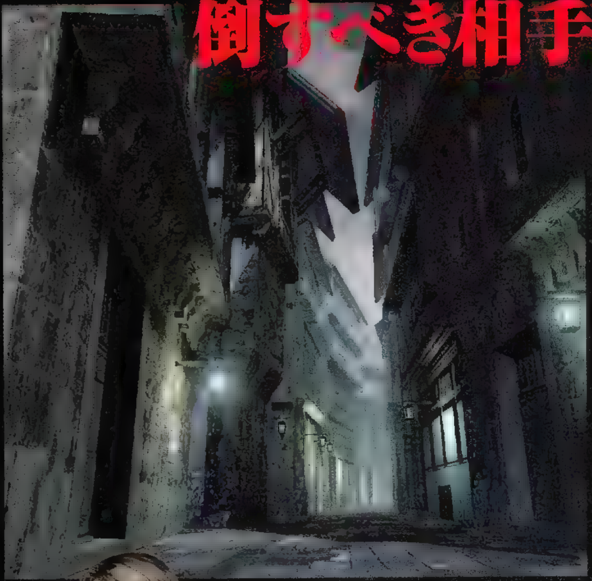
Michel ミシェル
Vampire Hunter 0098

身長　187cm
体重　78kg
性別　男性
年齢　不明（ただしMichelとAlbertは双子だと言われている）
出身国　不明（フランス、もしくはフランス周辺の国だと推測されている）
性格　静かでクールな反面、時には情熱的な一面も覗かせる

300年の時を経て、闇と陰が再び交錯する



「この銃は、倒すべき相手を知っている」





キャロライン CALORINE

肉の芽に支配された村人に襲われそうになっているところを救われたことがきっかけで、ヴァンパイアハンターに付いてくる少女。心に強い意志を秘め、頑なに後を追ってくる。道中には様々な危険が待ち受けているのだが……

STORY

―序曲―

"死は平等に訪れる…"
いにしえから伝わる理、その理を覆すモノ…
歴史は繰り返され…世に狂気と混乱をもたらす
遥かなる時を経て蘇りし、闇の血族ヴァンパイア
人は人知を超越したその圧倒的な力の前に、ただ空を見上げるばかりであった…

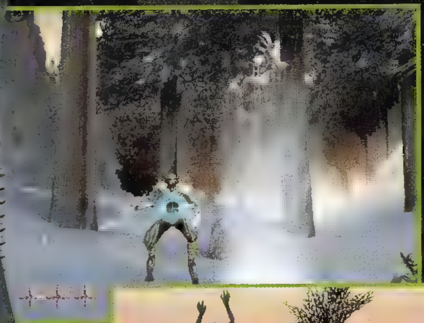
時の呪縛から解き放たれたモノ…
与えられしものは不死者として生き続けなければならない宿命…たとえそれを望まぬとしても…
悠久ともいえる時の中で、幾度となく迷い導かれた想い…
一つのモノはやがて二つの影を生み出していく…

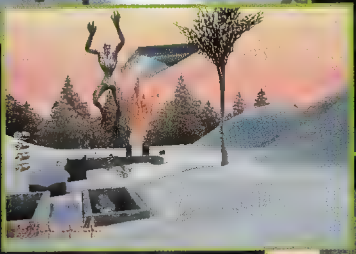
死を司るヴァンパイアハンター…古き時より言い伝えられしモノ…
時代の陰に生き、闇を狩り、呪われた宿命を背負った二人…「ミシェル」と「アルベール」
秘められし力は、魔を封じ、恐怖を打ち砕き、全ての悲しみを無に還す
ヴァンパイアハンターとして生まれ呪われし宿命から解き放たれた時、二人の影は一つになり
永き時代からの運命に終止符を打つと伝えられている…

ヨーロッパのとある地方で語り継がれているという一つの叙事詩
「時の葬列を呼ぶモノが現われし時
天は嘆き、月は落ち、闇は引き裂かれ、全てが美しく燃え上がる
白い大地は紅く染まり、不死者は闇と歓喜の再会を果たすだろう…
生まれ変わるために葬列はさ迷い続け
互いの影を重ね合わせるように、闇は不死者を飲み込んで行く
最後の瞬間に永遠なるモノと成すために…」

さびついた時計が動き出すように、今再び繰り返される戦い
永き旅路の果てに待ち受ける滅びの調べ
総ての呪縛を解き放つために動き出したヴァンパイアハンター
「お前を感じる…お前が解る…お前の望み…かなえてやろう…」
闇と陰が交錯する夜、自らの定めに従い待ち受けるヴァンパイア
「決着をつけようではないか…どちらが生きるべきか…死ぬべきか…」

二つの影が同じ死の匂いに包まれていき、やがて一つの月光に導かれていく
乱舞する雪は、300年前の戦いにも似て…





邪悪な臭いを嗅ぎ取る銃が、倒すべき相手を指し示す。奴らはそこかしこに居て、こちらの様子を伺っている。己の血と銃を信じて、導かれるままに古城への道を進むがいい。





システム246のパフォーマンスを存分に活かして、描き出された魔性の世界。間もなく妖艶な夜が始まり、ヴァンパイアー族が活動を始める。さぁ、我々も行かなければならない。太陽が姿を現す前に…

すべてはその銃口の先に

今回の紹介では、「ヴァンパイアナイト」の持つ重厚な世界の、ほんの一端を垣間見たに過ぎない。紙幅の関係でこれ以上語ることができないのは非常に残念だが、続きはぜひともゲームセンターで楽しんでほしい。

もちろん次号以降でもバッチリ攻略していくので、そちらもお楽しみに。まずは次ページの記事で、基本システムを押さえておこう。

ハンターとしての準備は整っているか!?



Chapter 0

システム紹介

ハンターたるもの、ヴァンパイアを狩りに出かける前に、確認しておくべきルールがあるのだ。

ついに始まるヴァンパイア一族との戦い。その前に、ゲームの基本となるシステムを頭に入れておこう。

「ヴァンパイアナイト」は、最近のガンシューティングで見られるフリーハンドタイプだ。このため、同タイプのガンシューと共通するルールも多い。[illegible]だがここでは、初めてガンシューに触る人のためにも、基本的な操作方法や遊び方について一通りおさらいしておく。

特に初心者は、最後に基本事項の総まとめ的な、チャプター1「緋雪前奏曲」の解説も読んでほしい。チャプター1は一本道になっているが、チャプター2以降には、様々に変化するルートの分岐が数多く存在する。分岐の詳細は次号で触れるので、そこで期待。

ハンターの心得



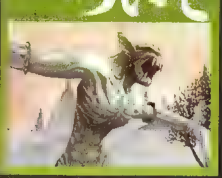
過酷な戦いを生き抜くためには、己のことをよく知っておかねばならない。まずは武器について説明しよう。ヴァンパイアハンターの所有する武器は、銃一丁のみだ。ヴァンパイアを倒す威力を秘めたこの銃は、最高8発まで弾丸を装填できる。引金を引けば弾丸が発射され、弾数が減っていく。ふたたび弾丸を補充するためには、画面外に銃口を向ける(リロード)必要がある。リロードを行なうときは必然的にスキが生まれやすいので、できる限り素早く効率よく行なおう。残弾数は画面左右端に常時表示され、視認できるようになっている(右下の「画面の見方」参照)。

次にライフ(体力)について。ゲームスタート時、画面下部には十字架型のペンダントが3つあるはずだ。



撃てば当然弾が減る。まめなリロードを心がけ、弾切れを起こさないようにしたい。

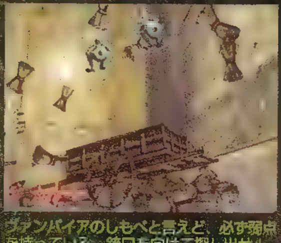
敵について



主人公に襲いかかってくる敵は、ヴァンパイア一族とその手下どもだ。

ハンターの所有する銃は不思議な力を秘めていて、銃口を敵に向けるだけで弱点を探し出してくれるスグレもの。青(or赤)い円の中央が敵の弱点を示しているので、ここを撃ち抜けば素早く敵を倒すことができる。これは敵が遠くにいても近くにいても同じで、銃口を向ければ表示される。表示後、一定時間経つとマークは消えるが、だからといって弱点の存在そのものが消えてしまうわけではないのでご心配なく。

弱点と違う箇所に弾が当たったり、敵の耐久力が高くて1発で倒れない場合には、敵の頭上に残りライフが表示される。これがなくなるまで撃てば倒せるというわけだ。またチャプター2以降では、章の最後にヴァンパイア一族の刺客が現れ、ハンターの行く手を阻むぞ。



ヴァンパイアのしもべと言えど、必ず弱点を持っている。銃口を向けて探し出せ!

村人の救出



道中では、ヴァンパイアの放った「肉の芽」に寄生されている村人と遭遇することがある。彼らはすでに肉の芽に身体を乗っ取られていて、人と魔性の者の境界をさまよっている状態だ。見境いなく襲いかかってくるので、油断できないぞ。

村人を救うには、身体のどこかに寄生している肉の芽を探してこれを慎重に撃ち抜く必要がある。万が一、弾がそれて村人の身体に当たってしまうと、たちどころにヴァンパイアに変身してしまう。こうなってはもはや救う手だてはなく、倒すしかない。

肉の芽が身体のどこに寄生しているかはランダムだ。肩口にあるときなどは外側から狙えば撃ち抜きやすいが、腹部などは失敗しやすいので、慎重にピンポイントを狙おう。



独特の不審な動きで近付いてくる村人。肉の芽だけを撃ち抜けば助かるのだが…

Chapter 1

緋雪前奏曲

「お前たちの支配する時代はとうの昔に終わった……去れ古きモノどもよ……伝説の彼方に……」

[illegible]戦う準備が整ったところで、古城に向かって旅立とう。この章は非常に短くて敵の種類も少ないので、ガンシューを遊び慣れた人にはまったく何の問題もないだろう。しかし初心者には、通り一通りの操作を覚えるのにうってつけの場だ。特にここで初心者がやるべきなのは、スムーズなリロード操作を身につけ、敵を狙い撃つ動作に慣れることだ。

敵を何体か倒せたら、銃口を向けると出現する円形のマークの中心＝弱点に当てるよう心がけてみよう。先々の章では硬い敵を相手にするため、弱点を狙えるかどうかも運命の分かれ道になるのだ。チャ



こちらは胸が弱点になっている。円形マークの中心を撃ち抜き、即座に倒そう。



登場するのはこの敵と左の写真の敵の2種類。この敵は顔面を撃てば1発で倒せる

画面の見方



縦一列に並んだ弾丸が手持ちの弾数を表し、その下方に並んだペンダントが手持ちのライフ数を表している。2P側に関しては、これらが画面の右側に表示される。また、銃口を敵に向けると現れる円の中心が、弱点の位置を示している。

ナムコvs.セガ!? 対談

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドの開発陣です



ナムコ第二開発本部部長
中村 勝男



ワウ エンターテイメント社長
中川 力也

――今回、長年ライバル関係であったナムコ・セガが協力関係を結んだ、ということころで非常に驚いたのですが

ワウ中川 やはり、そういう切り口で来ますか（笑）。ウチはNAOMIサードパーティーのサポートをしているので、NAOMIタイトルも作るナムコさんに対して、そういう意識は無いんですけどね（笑）。

ナムコ中村 今回のお話は、昨年春にアメリカのE3（ゲームショー）で中川さんにお会いした時に、業務用PS2基板（システム246）がナムコから出るそうだけど、一緒に何か出来ないか？ とお話が出たんですよ。こちらとしては、ぜひお願いします、という感じでした。

ワウ中川 昨年の春は、「PS2のスペックが色々凄い」と言われていた時期で、NAOMIオンリーのウチとしては、それだけ凄いハードであれば、手をつけずに後々セガが取り残されたらヤバい、という意識だったんです。ワウ（セガ）のシステム246への参入に関しては、1月末にDC生産中止の発表があったこともあって妙な意味を付加されてしまうのですが、中止の話よりずっと前に進んでいた話なんですよね（笑）。

――プレイしてみて、非常に「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の流れを感じたんですが

ワウ中川 ほぼ「ハウス～」の開発陣です。まったくゼロから作るのであれば大変だったと思うのですが、「ハウス～」シリーズを作ることでネタがこなれている分、作りやすかったですね。

――実際にシステム246の使い勝手はいかがでしたか？

ワウ中川 やはり、ハード設計の思想が違うんですよね。よく言われることですが、PS2は作りにくいですね。

ナムコ中村 ゲームはDCやNAOMIの方が作りやすいですね。ただ、PS2は手をかけないとPS1＋αぐらいの性能しか出せないんですが、手をかければかけるほど色々出来るハードなんです。そこは、今回の「ヴァンパイアナイト」を見て頂ければ十分わかると思います。手をかければ、凄いものになるんです。

ワウ中川 開発陣は、まだできる、まだまだいじりたい、と言ってるんですけどね。

――開発の分担はどのようにだったのでしょうか？

ワウ中川 制作に関してはワウがメインという感じでした。筐体設計やハード面、技術サポートに関して、ナムコにやっていただいた形です。

ナムコ中村 筐体に関しては、ナムコ未来研で制作しています。技術サポートは、YCC（横浜開発）の部署が担当しました。

――今回、セガ・ナムコ共同開発の意義をどのように感じていますか？

ワウ中川 現在、ゲーム業界は結構行き詰まっていると思うんですよ。今回のことは、それを打開していくきっかけになればと思います。これで「ハウス～」より売り上げが低かったら、ワウ的に「負け」なんですけどね（笑）。

ナムコ中村 両社共に、コンテンツを作る会社で、体制や雰囲気が似ているんです。今後も、ゲーム制作だけでなく、キャラクターや設計の技術など、培った資産をお互い活用していければ、と思います。「ヴァンパイアナイト」に関しては、ワウさんが作ったので内容は申し分無いです。期待していてください。

セガCO-COO 香山哲氏より一言

セガは既に、PS2向けに5つのタイトルを開発中です。多くの方々が、セガのゲームを一日でも早くPS2で遊べることを心待ちにしていただいていることと思います。まず、PS2互換基板システム246で開発された「ヴァンパイアナイト」をプレイしてみてください。きっと今後発売が予定されているセガのPS2タイトルの素晴らしい可能性を"体感"していただけると信じています。

今後もセガはナムコさんとは良きライバルである一方、様々な局面で協力関係を持ち、皆さんがあっと驚く仕掛けでさらにゲーム業界を盛り上げていくつもりです。ご期待ください。



敵からの攻撃を受けるたびに、残りライフ数を示すペンダントが1つ減少する。

◆このペンダントの数が、現時点の残りライフを示している。敵から攻撃を1回受けるごとに1つずつペンダントが消え、すべてなくなるとゲームオーバーだ。ライフを絶やさないためには、置物などを破壊することで出現するライフアップアイテムを拾い、回復しよう。もちろん、攻撃をくらわないよう、腕を磨いて精進することが必要不可欠だ。

また、クリア時のリザルト画面でも表示されるが、命中率をより高く、かつ村人の救出人数をより多くすることによってもライフが増える。重要なので覚えておこう。



見事肉の芽だけを撃ち抜けば、村人を救出できる。救出した村人の数が多ければライフアップにつながるので、しっかりと狙おう。



いつも成功するとは限らない。もし村人を誤撃してしまうと、肉の芽が全身を覆ってたちどころにヴァンパイアに。こうなっては倒すしかない。

フター1は敵が柔らかく、弱点を撃ち抜けば1発で倒すことができるので、当たったかどうかは一目瞭然。練習にもってこいと言える。



4人目の村人を救出するとメッセージを託される。この先も人々を救出していこう。

沼地を越えたあとの城跡で、少女キャロラインとの運命の出会いが待っている。ここは肉の芽を背負った村人が合計4人も出現する場所。出現する順に、肉の芽が寄生している箇所を確認して慎重に撃ち抜こう。村人はゆっくり近寄ってくるので、距離が縮まるまで待つと当てやすいが、引きつけすぎると噛みつかれるので、間合いには注意しよう。

本当の戦いはこれからだ…

次号の攻略もお見逃しなく!!

機動戦士ガンダム GUNDAM 連邦vs.ジオン

戦いは非情さ、そのくらいのことは考えてある

先月号の紹介では不透明な部分が多かったが、徐々にその実体が見えてきた！今回は、明らかになった操作系からゲームシステムまで、一挙公開していこう。

稼働時期：3月予定
※記事中の画面写真は開発中のものを使用しています。

発売元：バンプレスト
開発・販売元：カプコン

Text：ももやん伍長







MS-06S
シャア専用ザク

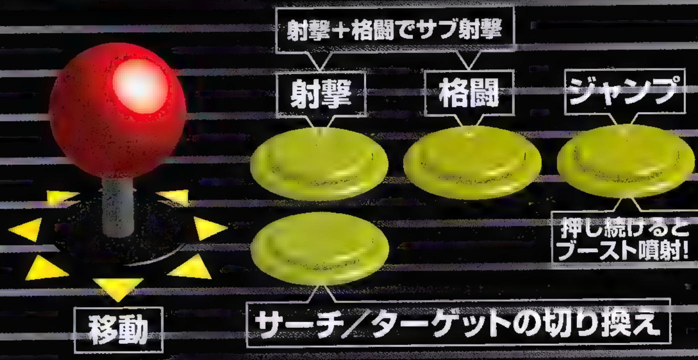
指揮官専用ザクを、シャア少佐のパーソナルカラーである赤で塗装したもの。通常のMSの3倍の速度で移動し、5隻の宇宙戦艦を沈めたと言われている。シャアだからできた功績だろう。

1年戦争再び…！

世紀をまたがり語り継がれる、日本アニメ界の金字塔「機動戦士ガンダム」。このビッグタイトルが、4人同時プレイ可能な3Dアクションゲームとして発売される！

本作で舞台となるのは、もちろん「1年戦争（1stガンダム）」。あの名シーンが、アーケードゲームとして蘇るのだ。1stガンダムをダイレクトに見ていたガンダム世代から、その伝説を聞いてきた若いガンダムファンまで、感涙すること間違いなし！

立てよガンダムマニア達！ ガンダム魂を見せる時がついにきたのだ！



RX／MS操作方法
シークレットファイル

連邦軍の誇るRXシリーズ、ジオン軍驚異のメカニズム・MSシリーズの操作方法を極秘入手！　どんな操作方法なのか、じっくりと確認してもらいたい。

基本操作は、8方向レバー＋4ボタン。ボタンは「射撃」、「格闘」、「ジャンプ」、「サーチ／ターゲット切り換え」となっている。射撃＋格闘の同時押しで、サブ射撃が出る。レバーは2回続けて入れることで、ステップや回避を行なうことが可能だ。

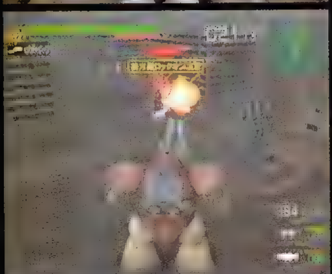
現在わかっている限りの情報を「攻撃」「ジャンプ」「回避」「サーチ／ターゲット切り換え」の4項目に分けて説明していこう。

引き金を引け！
攻撃

攻撃方法は3種類あるが、攻撃を当てるには、まず目標をロックオンする必要がある。サーチ／ターゲット切り換えボタンを駆使し、目標を定めることが大切だ。射撃やサブ射撃には残弾が設定されているものもあるので、注意してもらいたい。弾は時間で回復するが、無駄撃ちはやはり禁物だろう。


ロックオンマークが赤くなったら、射程圏内だ。素早く撃ち抜け！


グフがガンタンクに斬りかかる！ 格闘時はカメラアングルが変化するようだ。

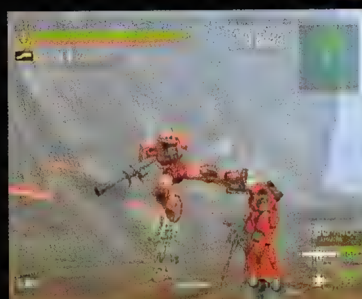

ゴッグのサブ射撃は魚雷攻撃！ MSによってサブ射撃は様々だぞ。

空中戦を身につけろ！
ジャンプ

ジャンプはブーストとなっており、押し続けることで飛行が可能になる。ジャンプ中にレバーを2回同一方向に入れることで、空中ダッシュも可能だ。

ブースト、空中ダッシュを行なうと、ブーストゲージを消費する。ブーストゲージは、モビルスーツの下に見える、赤と青のバーだ。無茶なブーストは危機を招くぞ。


高性能ブースターを持つガンダムならば、こんなに飛べる！


空中からさまざまな攻撃を出すことが可能。シャアザクの跳び蹴りがヒット!!

索敵し、直ちに破壊せよ！
サーチ／ターゲット切り換え

攻撃するために重要なターゲットは、自動的に画面内の一番近い目標をロックオンする。だが、あえて遠くの目標を狙ったり、背後の敵を確認したいときには、サーチ／ターゲット切り換えボタンが重要になってくる。

敵を見失っても、このボタンを押せば近くの敵を自動的にロックオンしてくれるので、重宝するはずだ。


目標が複数いても、慌てず騒がず冷静にターゲットを選ぼう。パイロットとしてのセンスが問われるぞ。

ニュータイプ的動き!?
回避

レバーを同方向に2回入れると、自機がステップする。相手の攻撃に対して直角にステップすれば、攻撃をかわすことも可能なのだ。背後からの射撃をステップで回避できれば、ニュータイプの素質アリとみた！　ステップ中にも射撃や格闘攻撃を行なうことができるぞ。


ステップで攻撃を回避するシャア！　さすが赤い彗星!!

画面の見方



戦力ゲージ

勝敗を左右する、重要なゲージ。自軍の戦力が破壊されると減少していき、0になると負けとなる。チームで共有しているので、味方の援護も重要になってくる。

レーダー

自機を中心に、敵味方を表示している。360°全方向から攻撃される可能性があるので、レーダーで敵の位置を確認することが重要だ。その隣には、作戦の残り時間が表示されている。

その他の表示

目標に付く赤い円が、ロックオンマーカー。赤の時は射程圏内だ。目標の体力も表示される。相手にロックオンされたときは、警告が画面上に現れる。矢印の向きに注意してプレイしよう。

自機ステータス

上から自機のHP、射撃武器の残弾数、サブ射撃武器の残弾数となっている。残弾は使い切っても時間で回復するぞ。HPが0になっても、戦力ゲージが残っていれば復活可能だ。





RX-77
ガンキャノン

サイド7にてガンダムと同時期に開発された、後方支援型MS。重装甲、重火力を誇るが、重すぎるため、後方支援に回ることになった。大戦末期まで量産されることのなかった機体である。

MS-07
グフ

MS-06ザクをより重装甲、高性能にした機体。白兵戦を強化したため、右腕にはヒートロッドが装備された。試作テスト段階で、ランバ・ラル隊にて実戦配備されたのが初出である。

連邦軍かジオン軍、どっちで戦う？

本作の注目点の一つは、4人同時プレイにある。しかし、今までの4人対戦とは異なり、常に2対2のチームバトルが要求されるのだ。

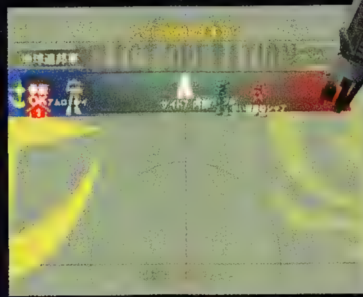
それではゲームの流れを説明しよう。まず、新規にゲームを始めるか、乱入をするかを選択する。このとき他のプレイヤーが連邦軍、ジオン軍のどちらでプレイしているかが分かる。乱入を選んだとき、自分がどちらの軍を選んだかによって、対戦か協力プレイかが決まるのだ。

同じ軍なら協力、異なれば対戦となるので、ザク対ズゴックといった対決は見られないのである。2対2の構図は絶対なので、連邦軍1人、ジオン軍2人の対戦に乱入する場合は、自動的に連邦軍なので、気をつけてほしい。ジオン軍LOVEな人や、ガンタンクにしか興味がない人は、新規に一人用をはじめよう。

RGM-79
ジム

RXシリーズのデータを元に開発された、連邦軍の量産型MS。ガンダリウム合金やルナ・チタニウム合金を使っていないために、装甲は薄い。のちに多くのバリエーションに発展。





サイド7でガンダムが2名と交戦中！ 増援として乱入するのだ！



1画面に4体のMSが集まり、大混戦に！ 味方をしっかりサポートしよう。

あの名戦士たちをキミが操る！

ガンダムファンを自称する君たちに、ぜひともこだわってもらいたいのが、パイロット名である。今作ではモビルスーツ選択の他に、パイロット選択があるのだ。パイロットの効果は、出撃時の演出やゲーム中の演出などに関わってくる。「それだけかい！」と思う輩もいると思うが、それが重要なのである！

パイロット選択にはあらかじめ用意されている「おまかせ」と、自分で入力するタイプがある。「おまかせ」には有名パイロットが登録されているが、マニアならやはり自分で入力してほしい。ザクにはクラウン、グフにはヘイブ。ここまでやれば、かなりのマニアだ。





ジムに乗る、スレッガー・ロウ中尉。「悲しいけどこれ、戦争なのよね」

MSM-07
ズゴック

水陸両用として開発された、局地戦型量産MS。メガ粒子砲、小型ロケット弾、格闘専用クローと、非常に高いスペックと武装を持っている。当初は隊長クラスにしか配備されなかった機体でもある。



やはりドムには、黒い三連星がよく似合う。

新兵はザクに乗れ！

このゲームで注目してもらいたいシステムが、戦力ゲージというものだ。戦力ゲージは自軍と敵軍の優勢を表しており、これがゲームの勝敗を分けるのである。戦力ゲージは格闘ゲームで言うところの体力であり、これが無くなるとそのチームは負けとなってしまう。

戦力ゲージは、自軍のMSなどが破壊されると減少していく。逆に言うと、破壊されても戦力ゲージのある限りは戦線復帰が可能なのだ。だが、チーム共有のゲージなので、やられてばかりでは味方に迷惑がかかってしまうぞ。お互いを援護しあうのが鉄則であろう。

もう一つ興味深いのが、モビルスーツによって減少戦力が異なることだ。性能の良いモビルスーツは当然のごとくコストが高い。ガンダムなどは、恐ろしいほど強いかわりに、破壊されたときのコストは凄まじいものがありそうだ。ザクは安いんでしょうな。

MS-05 旧型ザク

ジオン公国軍最初の量産型MS。MS-06ザクのベースとなった機体である。ザクの量産体制が整ったことにより、前線を退く形となった。正式には旧型ザクをザク、MS-06をザクIIと呼ぶ。





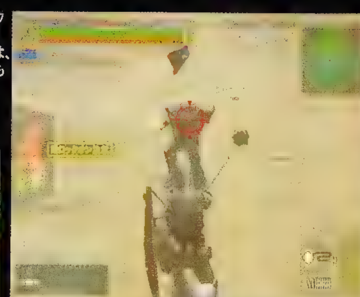
戦力ゲージに注目！ 連邦側の戦力はあとわずか。さらには、ガンダムシールドが壊されてしまい、絶体絶命の大ピンチ！ どうする、アムロ！



味方を援護することによって、チームの勝利を手に入れよう。信頼関係が重要だ。



ガンダムハンマーがグフのシールドで防がれた！ どうやらMSによっては、初期装備を選択できるものもありそうだ。





ザクのマゼラトップ砲がGMを直撃！ こういったマニアックな装備もあるようだ。



ゴッグの体当たり!? 劇中で見た攻撃は、すべて再現されているのか？

MSM-03 ゴッグ

ジオン軍が初めて開発した水陸両用型MS。格闘戦でのパワーもさることながら、メガ粒子砲や魚雷など、装備も充実している。水中では凄まじい性能を誇るが、地上では制限も多いようだ。

1年戦争を体感せよ

1年戦争の雰囲気を壊さないように作られている今作では、すべての戦闘が「作戦」として扱われている。1人用だろうが対戦だろうが、すべて一作戦内の出来事なのだ。
ステージも名シーンを生んだ場所が多く用意されており、劇中の舞台を忠実に再現している。まだ未確認だが、モビルスーツ以外の兵器も多数登場するようだ。
タクラマカン砂漠では、ガンダムを苦しめたモビルアーマー、アッザムが登場することが判明している。ベルファストや黒海南岸森林地帯、他のステージも期待が高まる！

MS-09
ドム

ホバー走行により、地上での移動能力を格段に向上させたMS。新しい推進力により、MS単体での行動範囲を広げることに成功。「黒い三連星」に配備され、初の実戦投入を試みる。





作戦内容はフラウ・ボウが伝えてくれる。「無茶しないでね、アムロ……」



砂漠に浮かぶモビルアーマー、アッザム！やはりアッザムリーダーはあるのか!?

RX-75
ガンタンク

機動性を犠牲にし、長距離での砲撃支援を想定したMS。コアブロックシステムが採用されており、コアファイターとの分離が可能。しかし、後に頭部コクピットだけで操縦できるように改良された。



待ち望んだガンダムがついに……

ガンダムに対する熱い想いがひしひしと伝わってくる、この作品。ゲーム性もさることながら、演出面も大きな魅力の一つだ。大きな声では言えないが、あるステージではBGMに劇中で使われた「歌」が流れるようなのだ。ガンダム世代ならば、いくつか思い当たるはず。あとは実際にプレイで確認してもらいたい！
21世紀にしてついに生まれた、アーケード版ガンダム。魂を揺さぶるこのゲームに触れる時まで、ビデオを観てガンダム熱を上げていてもらいたい！



多人数で協力し、対戦できる本作。ガンダムだから意味があるのではなかろうか。ザクに乗り、一兵士として戦場に赴く……。ガンダム世代なら、一度は夢見たはずだ。



2機のドムでガンダムを追いつめる。早く協力プレイしてみたい！

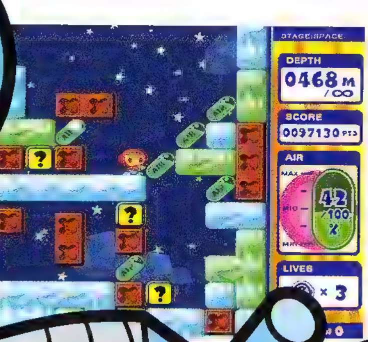
ドリラーワールド新世紀!

足の速さで差をつけろ

ミスタードリラー2ではススムとまったく同じ性能だったが、今作では生まれ変わって移動速度がちょっと速くなっている。しかしその分エアの消費速度も少し速いので、エア切れに注意しよう。



アンナ・ホッテンマイヤー



オールラウンドプレイヤー

おなじみ、本編の主人公。ススムのキャラ性能を一言で言うとスタンダード。歩くスピードや掘る速さなど、すべての性能が平均的なものになっている。可もなく不可もなくというところだ。



ホリ・ススム

総勢6キャラ大暴れ

一度プレイし始めたが最後、いつまでたってもやめられない中毒性の高さで、多くのファンをとりこにしたミスタードリラーシリーズ。今春ついに待望の最新作が登場するぞ。

この『グレート』は今までとはひと味もふた味も違う。な・な・なんとグレートでは、ススムとアンナ以外に新しい4キャラクターがプレイヤーキャラとして使用できるのだ! ススムの父タイゾウ、兄アタルをはじめ、前作ではお留守番役だった解説犬プチ、設定資料に登場していたドリルロボ、ホリンガーZを、君の手で操ろう!



Mr.DRILLER G

ミスタードリラーグレート

プレイヤーキャラが6キャラに増え、ステージ、モードもすべてが大幅にボリュームアップしている『ミスタードリラーグレート』。今回の紹介で"G"のすべてがわかる!

Text:京城





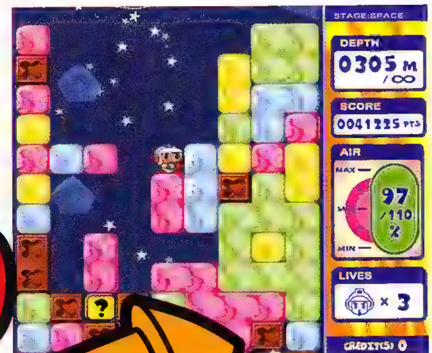
プチ

2段の段差も登れるワン

人語をしゃべる天才犬プチは、高さ2ブロック分の段差をモノともせずに登ることができる。カンオケ状態になることはほぼないが、移動速度や掘るスピードはやや遅めだ。

往年の掘りを見よ！

ディグダグで活躍した英雄でもある、ススムの父タイゾウの特徴は、ブロックを掘るスピードが速いところ。移動速度も悪くないが、エアの減りが極端に速いという欠点をあわせ持つ。

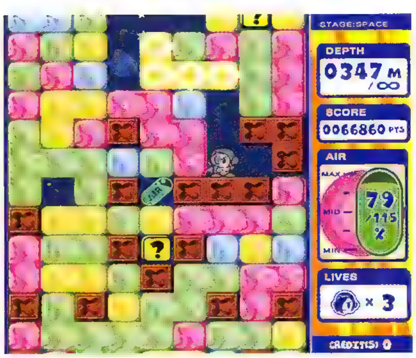




ホリ・タイゾウ

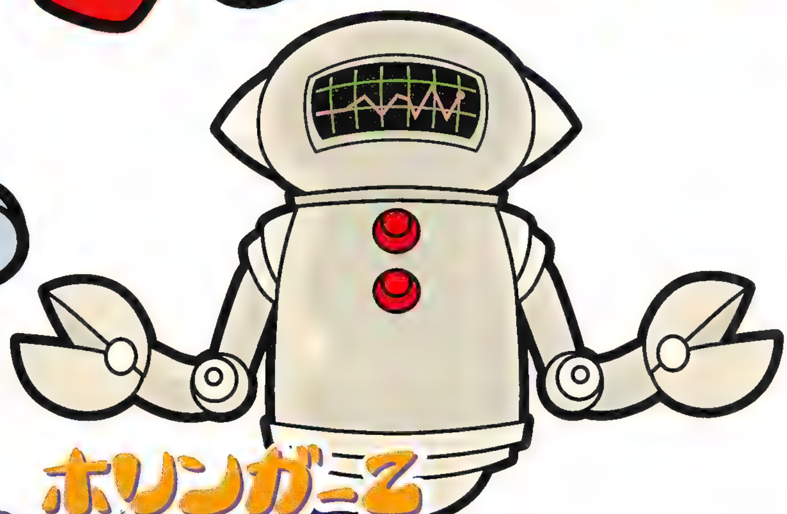


ホリ・アタル



裏街道を生きる男

数年前に家を飛び出し行方不明になっていた、ススムの兄アタル。ほかのキャラとは比較にならない移動スピードの速さを誇るが、エアの消費のほうもかなり速い。タイゾウと同じく上級者向け？



ホリンガーZ



ススメ！ ドリルロボ

アンナの家でお手伝いをしているホリンガーZは、1回だけならブロックに押しつぶされても平気なすごいロボだ。まだゲームに慣れていない初心者にはうれしいね。

ゲー事典 「クローンドリラー」……【ドリラー研究所で開発された人造人間＆犬。優秀なドリラー候補生のデータを取ったりするために造られた。身体的能力は元になった人間と同じ】「ミスタードリラーグレート」では2Pキャラとして、ススム・アンナ・プチ・アタル・タイゾウのクローンが登場するぞ。ちなみに、ホリンガーZの2Pキャラは量産型ホリンガーZだ。

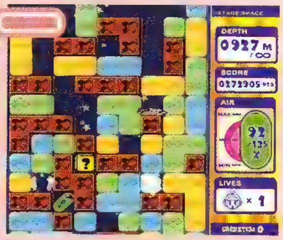
新要素盛りだくさん

今作では、これまでのミッションドリラーに加え、家庭用でも人気のタイムアタックドリラーも遊ぶことができる。これは固定のマップをいかに速く進むかを競うモノで、コンマ何秒単位のパターン作りが、とんでもなく面白い。

またミッションドリラーのほうも、エンドレスの新コース「宇宙」と、前作ではなかなかプレイできなかった2000m「北極」が用意されているのでお楽しみに！

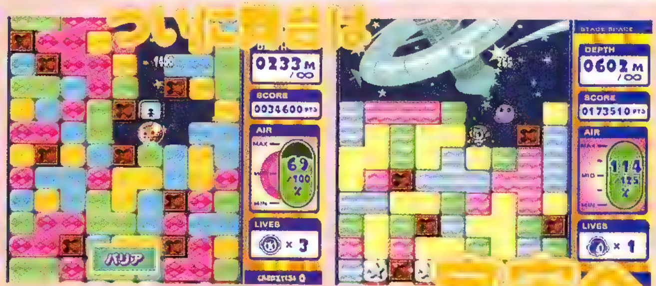
ミッションドリラー

新コースの宇宙では、ランダムで様々な効果が表れる「？アイテム」が出現。この中には、エア残量の上限が増えたり、周囲のブロックが×ブロックに変わったりと、プレイヤーを助けるものから苦しめるものまで多数用意されている。アイテムの力を借りて、無限の宇宙に挑戦だ！　またインド、アメリカ、エジプト、北極も、ブロックの配列が変化しているので、前作でならした君も再挑戦してみよう。





宇宙はなんとエンドレス。どこまでも掘り進め！



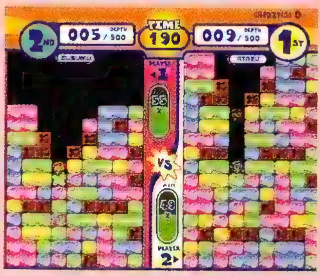
ついに舞台は宇宙へ

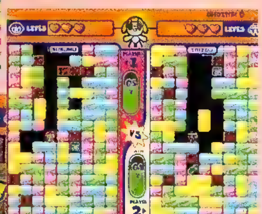




対戦プレイもさらに白熱！

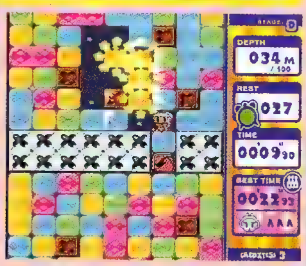
対戦プレイにも、従来の生き残り勝負の「ドリラーサバイバル」に加え、新たに「ドリラーレース」が登場。これは地下500m地点まで先にたどり着いたほうの勝ち。速攻命のハイスピードバトルだ。



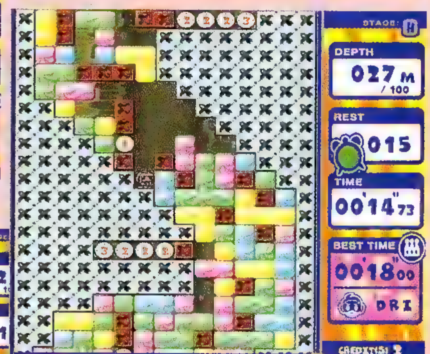


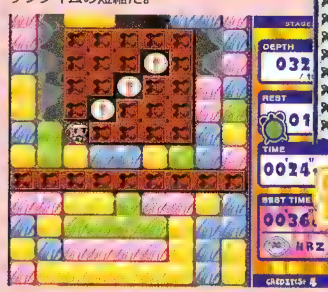
ドリラーレースでは対戦相手のゴーストキャラが表示されるようだ。



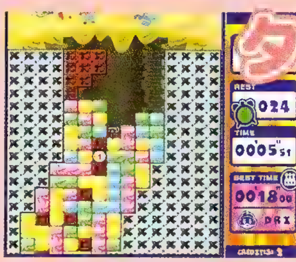


時計アイテムを取ると、残りタイム回復＋ラップタイムの短縮だ。





最速ルートを見つけだせ



タイムアタックドリラー

このモードでは残機の概念がなく、持ちタイムが0になった時点でゲームオーバー。持ちタイムは面クリアするか、フィールドに落ちている時計アイテムを取れば回復するので安心だ。

また、地形は毎回固定、つまり完全なパターンなので通常のプレイとは違うパズル要素が楽しめる。各ステージのさまざまな仕掛けを使い、正解を見つけたときの快感はたまらないものがあるよ。

発売は3月予定

詳しい時期はまだ未定だが、3月中には発売の方向とのことなので、ドリラーファンも今までドリラーをプレイしたことがない人も、もう少しの辛抱だ。

全体的にやさしめの調整なので（北極以外）、初心者でも安心して楽しめるよ。

ゲー事典　ドリラーグレートでは「ホワイトブロック」という新しいブロックがお目見え。白い丸の中に☆印が見えるこのブロックは、どのブロックともくっつかず、4つ以上隣り合っても消えないという特性を持っている。プレイした感じでは崩落が止まったりと、助かる場面が多い印象があった。新しいブロックが加わったことにより、さらに新鮮なプレイ感覚で楽しめるね。

クールなトリックで華麗に決めろ！

遂に本格派スケートボードゲーム『エアトリックス』が稼動開始！　初心者必見の基本操作に関することから、各キャラクター固有のスペシャルトリックコマンドまで解説していくぞ！

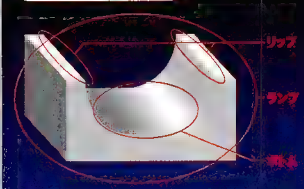
Text：伊勢猫



ゲームを始めるその前に……
フットコントローラーライディング講座

最初は、誰もが初心者。まずはゲームを快適にプレイするための基本とも言える、フットコントローラーへの乗り方をしっかりと覚えていこう。

ステージ構成



※詳細は欄外を参照

チュートリアルから始めよう！

エクストリームスポーツの定番ともいえるスケートボードを操り、競技形式で技＝トリックのポイントを競っていく『エアトリックス』。

中には「スケートボードで遊んだことがあるぞ」なんて人もいるだろうが、ゲーム操作を覚えるためにも、一通りのチュートリアルモードから始めるのが鉄則。焦る気持ちも分からないではないが、いきなりスコアアタックモードで遊んでみても「その面白さを理解する前にゲームオーバー……」では、せっかくのプレイ料金が無駄になってしまう。まずは、基本形のトリック操作やデッキ（＝ボード）の乗り方などを把握していこう。



スタート時に全3ステージから1つを選べるが……まずはプラクティス。

チェック1 "デッキ"のポジション

まず、最初に確認したいのがフットコントローラー上の立ち位置。基本的にゲーム中の操作は、すべて両足を使って行なうことになるため、これがいい加減だと思った通りに操作できない。中でもありがちなのが、両足のスタンスを狭く取ってしまう乗り方。これだと、前後への重心移動がうまくできないため、コンボやグラインド操作に必要な踏み込み動作がうまくできないので要注意！

CHECK POINT

- 前後にしっかり踏み込めるか？
- デッキを左右にスピン可能か？
- 重心がしっかり中央にあるか？

GOOD!



広めのスタンスであれば、しっかりと前後への踏み込みが可能。前側の足を縦に置くのも悪くない。



これはもっとも悪い例。これだけスタンスが狭くては、デッキが踏み込めないうえにスピンも無理だ。

BAD!

チェック2 "バー"のポジション

デッキへの乗り方と同じくらいに重要なのが、上半身を支えるバーの持ち位置。実際のゲーム操作に直接は関係しないようにも思えるが、下半身でのデッキ操作を支えるためにもかなり重要。特にデッキを回転させた状態で保持しなければならないスピン系のトリックは、バーの同じ位置を持った状態では不可能。左右、あるいは左と前（右と前）のバーを両手でしっかりと握っていこう。

CHECK POINT

- 持ち変えずにスピン可能か？
- スピン状態を保持できるか？
- 片手に負担がかからないか？

GOOD!



左右の手で別々のバーをしっかりとつかんでいるので、スピンの維持も無理なくできる。

これは極端な例だが、両手で同じバーをつかんだ状態でスピンの維持は……至難の業だ。

BAD!

ゲー事典　**スケートボード用語／デッキ**：スケートボード本体であるボード＝板のこと。ちなみにタイヤ部分のことを「ホウィール」または「ウィール」と呼ぶ。／**ランプ**：フィールド＝競技スペース全体を指し示す。／**ボトム**：ランプの底部分にあたる、平らなスペースのことを指す。／**リップ**：ボトムの最上段、ジャンプ台状になった縁のことを指し示す。

TUTORIAL STAGE



3種類のトリックをマスターせよ!

まず、始めに覚えたいのは「コンボ・スピン・グラインド」といった、3つの基本トリック。ここで重要になってくるのが、進入角度と踏み切り操作のタイミング。とくに後者は、タイミングが遅いと失敗となってスピードがダウンするので要注意だ!

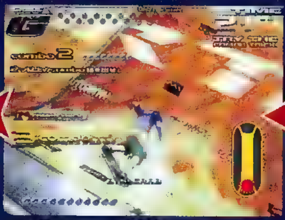


リップの手前での踏み切りは、少し早めに入力すればミスしにくいぞ!

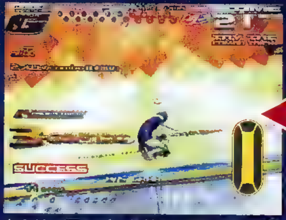
TRICK-1 コンボ系



ボトムをリップに対して垂直に入り、リップの手前でデッキの後ろを踏み切って……



空中で再度入力すればOK。空中を滑空している時間を考えて回数を決めて……



あとは、ランプへ着地する前にコンボ入力を止めておけば……着地も大成功!

TRICK-2 スピン系



コンボ系と同様に、ボトムからまっすぐに入ったら、リップ手前でデッキをスピン!



踏み切りに成功したら、デッキをスピン状態のまま維持し続けることで……回転!!

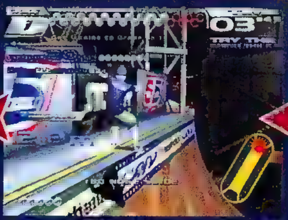


ランプへと着地する前に、デッキをニュートラルの位置へ戻さないとミスになるぞ。

TRICK-3 グラインド系



グラインドの場合は、ボトムから斜めに入り、リップの手前でデッキの前を踏み込む。



踏み切りがうまくいけば、状態を維持し続けることで、リップの上を滑走する。



ただし、キャラクターがよろめき始めたら、すぐにデッキを戻さないとミスとなる。



DATA
COUNTRY : U.S.A.
AGE : 17
SEX : MALE
HEIGHT : 180cm
WEIGHT : 75kg
BLOOD : 0

見た目通り、男気に溢れるナイスガイ。スケボーは黙々と練習するタイプで、そのプライドは人一倍高い。いつも仲間と一緒にスケボーをやっているが、協調性は低く、近づき難い存在。普段の口数もかなり少ないが、実は心暖かく愛情豊か。短気なのがたまにキズ。

スパイディ SPIDEY



スペシャルトリック
BONELESS
BACK LOOP
AIR WALK

BONELESSは、リップに対して垂直方向に進入していかないと出すことができない特殊なトリックだ!



DATA
COUNTRY : U.S.A.
AGE : 17
SEX : MALE
HEIGHT : 175cm
WEIGHT : 52kg
BLOOD : A

スケボーへの情熱は人一倍強く、熱心。スケボーを始めた時期は仲間の中でもっとも遅いが、現在では注目を浴びるほどの腕前に。ファッションにもこだわりを持ち、スタイル&マスクも一級品。女の子にも人気がある。しかし、彼の興味はもっぱら食べ物とトリックの修得だとか。

ジェイク JAKE



スペシャルトリック
MACTWIST
MAIAMI VORTEX
FRENCHFRY FLIP

FRENCHFRY FLIPは、あらかじめ前タメを作ってから素早くスピンさせ、後ろ踏み込みで一気に踏み切ろう。

スペシャルトリックを決めろ!

この「エアトリックス」には、3系統の基本トリック以外にもさまざまなトリックが存在しているが……。今回は各キャラクター固有のスペシャルトリックを一挙に公開! 中には一定の条件下でなければ出せないものもあるので、しっかりとチェックしてクールなトリックを決めてみよう!!



全キャラ共通になる「前タメ」後ろ踏み込み」のスペシャルトリックは、最後の踏み込みが踏み切りタイミングだ。

スペシャルトリック・コマンド表記

後ろ踏み込み	前踏み込み
後ろタメ	前タメ
左回転→前踏み込み	右回転→前踏み込み
左回転→後ろ踏み込み	右回転→後ろ踏み込み

ゲー事典 **ポイントとグレード**:ゲーム中はトリックを決めていくことで、その難易度に合わせたポイント=メダルを獲得。その合計メダル数で決定されるグレードを競っていくことが、ゲームの目的となる。このグレードは、最低ランクのGから始まってF→D→E……A→Sと段階的に上がっていくが、Sを超えたSS、SSS以上のグレードも存在するらしい。

SET-1 TOWN



いよいよ、ここからが本番!　まずは、制限時間内にミスをしないよう心がけていこう!!

滑走スピードと入力タイミング

チュートリアルステージの次は、スコアアタックAステージのセット1「タウン」。ここからは、チュートリアルで覚えた3種類のトリックや、スペシャルトリック(キャラ別コマンドリスト参照)を駆使して、ポイントを稼いでいくことが目的となる。

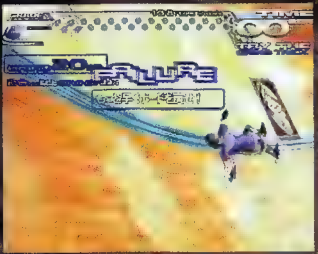
まあ、結局のところ何をやってもOKなのだが……、始めのうちは、何かしらの目標を立ててプレイしてみよう。

この目標は「グラインドで20m滑走する!」などのように具体的なモノでもいいが、まず始めは「ミスをしない」といった目標から始めたほうが無難。というのも、トリックを成功させるごとに自分の滑走スピードは徐々に速くなっていくが、ミスをすると反対にスピードが遅くなってしまうからだ。逆を言えば、ミスが少ないと、それだけ大技のトリックを決められる。

ただし、このときに注意しなければならないのが、踏み切りのタイミング。自分の滑走スピードが速くなれば、それだけ踏み切りのタイミングも早くしないと簡単にミスしてしまうので要注意!　ミスの回数が減ってきたら、今度は画面に表示される課題を目標にしてプレイするといいぞ。



トリックを連続で成功させてスピードが速くなれば、大技を決められる!



スピードが速い状態では、着地際のミスに気を付けておかないと……。

これにて……初心者卒業!

さて、ここまでで一通りの基本操作ができるようになったら、次のプレイからはスコアアタックモードを選んでいっても問題なし!　スペシャルトリックの練習に励んでもいいし、より高いグレードを目指しながら高ポイントのトリックを練習していってもいい。

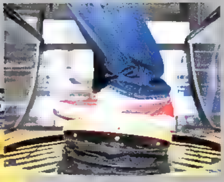
ちなみに次回は、スコアアタックモードのステージ解説やトリックごとのポイント算出方式、更に○○○○○のコマンドなども掲載していく予定。それまで、しっかり腕を磨いて待っていてくれ!!



Try to Next level!!

カービング入力を極めよう!

グラインドを狙う際など、ボトムで曲がりたい方向にデッキをスピンさせてもOKだが、デッキを傾ける「カービング入力」でも同じようにターンすることが可能。始めのうちは難しいかもしれないが、慣れてくれば、こちらのほうがターン後の操作を楽に行なえるぞ!



デッキで重心を左側or右側へと傾けていけば……、



そちらの方向へとターンすることができるのだ!

トニー TONY

DATA
COUNTRY : U.S.A
AGE : 13
SEX : MALE
HEIGHT : 140cm
WEIGHT : 40kg
BLOOD : AB



物心ついたときには、スケボーに乗っていたって言うから驚き。パパが昔プロスケーターだったらしい。その影響か、今では時代遅れのOLDな技をアクセントとして使う面白いヤツ。ちょっぴりおぼっちゃま気取りで、学校では目立たない存在。小さい割には頑張り屋である。



スペシャルトリック
- HANDPLANT
- NIAGARA FALL
- DOGWALK GRIND（斜め進入中）

DOGWALK GRINDは、グラインド系スペシャルトリックなので、リップに対して斜めに進入しないとダメだ。

リンダ LINDA

DATA
COUNTRY : Mexico
AGE : 17
SEX : FEMALE
HEIGHT : 165cm
WEIGHT : 48kg
BLOOD : O



一言でいうと"姉御肌"。世話好きで情に厚く、涙もろい熱血な性格。ワイルドでやんちゃな一面もあるが動物と子供を愛する優しい女の子。そのギャップと妙なセクシーさには、隠れて見守るガリ勉系ファンも多い。しかし、恋愛となると消極的で、まったくもって現在彼氏募集中。



スペシャルトリック
- WHIP CREME
- MIX JUICE
- BACK LOOP

MIX JUICEは3回入力のスペシャルトリック。素早い入力を心掛け、最後の踏み込みで踏み切っていこう!

ケイティー KAYTIE

DATA
COUNTRY : U.K
AGE : 15
SEX : FEMALE
HEIGHT : 160cm
WEIGHT : 45kg
BLOOD : B



みんなのヒロインで、絵に描いて額に入れたようなお嬢様。お金持ちで育ちがいい反面、親の生き様を尊敬できずに現在反抗期。スケボーを始めたのも自分なりのアイデンティティーを探すため。おとなしそうに見えるが……、実はおてんば娘で、スケボーのスキルも超一流!



スペシャルトリック
- 90 ROLL
- HAKKON FLIP
- RODEO FLIP

HAKKON FLIPは、90 ROLLとすべて逆の入力を素早く行なうことで出すことができるスペシャルトリック。

ゲー事典　**インターネットランキング**：トリックで稼いだポイントを競う「エアトリックス」では、インターネットランキングを開催中!　登録用のパスワード表示、非表示に関しては、ゲーム設定で切り替えることができるので、パスワードが表示されていない場合はお店の人にお願いしてみよう!!　公式ホームページはこちら→ http://www.hitmaker.co.jp/AIRTRIX

プロギアの嵐™

新着情報多数公開！次第に全貌が明らかになってきた！



稼働時期：4月予定

ケイブのシューティングは、ゲーム性の高さに定評があるのはもちろん、登場キャラクターの性格づけや世界観の緻密さでも高い評価を受けている。今回は、ゲームシステムの解説にくわえ、そういった側面からもゲームをのぞいてみよう。

Text：善之字元帥＆RED

※画面は開発中のものを使用しています

パーツ王国の身分制度

パーツ王国の社会では、少数ではあるものの王族・貴族があらゆる生活面で優遇されて政治の実権を握っている。しかしそれは優遇という程度であって、中世のような絶対的な権力とは違い、「基本的には平等」という社会構図となっている。平等な社会の中で優遇される貴族は、なにかと一般人のひがみを受けやすく、「貴族のくせに……」といった形で責められることも多い。

しかし物事を動かすリーダーとして、貴族はもの珍しさもあいまってかカリスマ的な存在となりやすく、元老院といった革命家が強大な支持を集めていった大きな要因の一つと考えられている。

ボルト＝ボイヤーも貴族の息子としての使命感を感じ、少年空士隊のリーダーとして元老院に立ち向かった訳だが、彼が与える影響力も少年たちの中ではカリスマとして働いていたのであろう。

信じる翼は、何よりも強く



チェーン＝チェロット（14歳）

ジュニアハイスクール2年生
血液型：AB型
α式ガンフライヤーのガンナー

負けず嫌いで、これと決めたものに対しては絶対に妥協を許さない性格。貴族空士として有名なチェロット家の出身だが、親の七光りを嫌って自分自身の実力を磨くために頑張っている。リングとは幼馴染みでコンビネーションも抜群。2Pイラストは1Pに比べるとおしとやかなお嬢様風に見えるが、実際の性格はリングを尻に引くほど押しが強いのだ。

大空に明日を求める少年空士



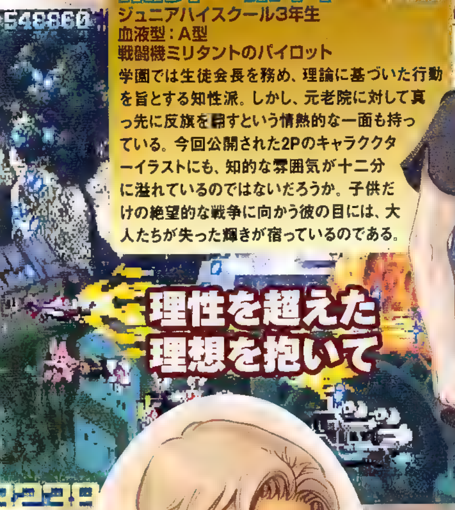
リング＝リード（14歳）

ジュニアハイスクール2年生
血液型：B型
戦闘機ギャンブラーのパイロット

ジュニアハイスクールに通う14歳。貴族空士の父を持ち、自分も将来は空士になるべく修練の日々を送っている。1P姿は外套にブーツというミリタリー色の強いものであったが、今回紹介する2Pイラストでは、リング少年のカジュアルな一面を窺い知ることができる。2Pカラーは、スタートボタン押しっぱなしでキャラを選べば使うことができるぞ。

Keywords of "Storm in Progear"
"プロギアの嵐"のキーワード

本作の舞台となる"パーツ王国"には、
我々の世界とは異なる社会秩序やテクノロジーが存在する。
その中で物語のカギを握る、いくつかのキーワードについて解説しよう。





ボルト=ボイヤー（15歳）

ジュニアハイスクール3年生
血液型：A型
戦闘機ミリタントのパイロット

学園では生徒会長を務め、理論に基づいた行動を旨とする知性派。しかし、元老院に対して真っ先に反旗を翻すという情熱的な一面も持っている。今回公開された2Pのキャラクターイラストにも、知的な雰囲気が十二分に溢れているのではないだろうか。子供だけの絶望的な戦争に向かう彼の目には、大人たちが失った輝きが宿っているのである。

理性を超えた理想を抱いて

プロギアとは？

プロペラを回すモーターに発電機が内蔵され、モーターの回転によってエネルギーをバッテリーに貯めていき、溜まったエネルギーでまたモーターを動かすというエネルギー永久循環機関の呼び名である。

無論、単純な循環させるだけでは摩擦や抵抗によってエネルギーは弱くなっていく一方。そこで、エネルギー摩擦のないプラズマエネルギーに転換し、さらに増幅させる超伝導モジュールをアンプのような構造として組み込み、発電量を増強させることによって永久機関を成立させている。

つまり、バッテリー内のエネルギーでエンジン始動→エンジンの回転により発電開始→超伝導モジュールでエネルギーを増幅→予備電源にエネルギー充電→といった構図でエネルギーを循環させるのである。



誇り高き使命を胸に

ネイル=ネラ・ネロウズ（12歳）

エレメンタリースクール6年生
血液型：B型
β型ガンフライヤーのガンナー

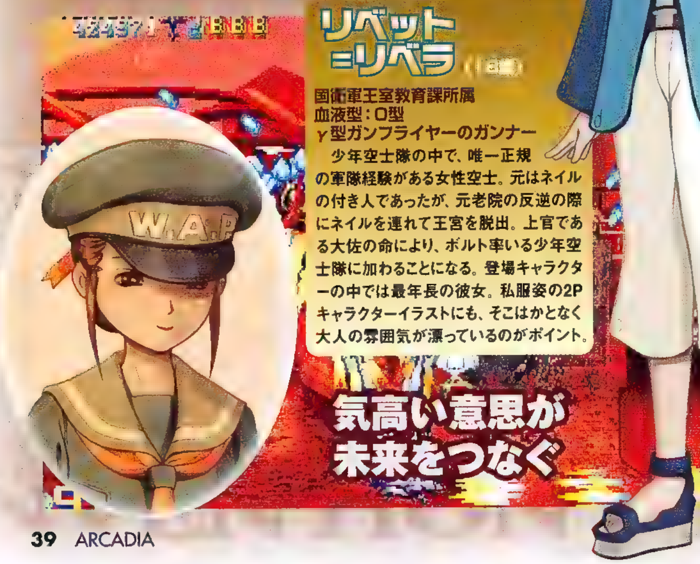
「プロギアの嵐」の舞台となる、パーツ王国を治める国王の末娘。元老院の反逆によって王室一族は皆殺しにされるが、リベットに手によりネイルのみが助け出される。一度は少年空士隊に逃れたものの、ガンナーとしての教育を受けていた彼女は、仄かに憧れていたボルトとともに、戦火渦巻く空へと向かう。彼女の勝気な性格は、自信たっぷりなイラストの表情にも出ているのだ。

不老不死の技術

人間の分裂細胞の中にある染色体の塩基配列を、放射性物質によって書き換えるテクノロジー。これによって手に入れた肉体は、無限に細胞分裂を繰り返すため永久に年をとらず、蘇生能力を持った不老不死となる。

ただし、60兆個は存在するといわれる人間の全細胞の塩基配列を書き換えるため、10年間特殊なカプセルに入り、電磁波による書き換え手術を受けなくてはならない。

この手術には膨大な予算と時間が必要なため、上流階級の老人ぐらいしか利用できない状況であった。




リベット=リベラ（18歳）

国衛軍王室教育課所属
血液型：O型
γ型ガンフライヤーのガンナー

少年空士隊の中で、唯一正規の軍隊経験がある女性空士。元はネイルの付き人であったが、元老院の反逆の際にネイルを連れて王宮を脱出。上官である大佐の命により、ボルト率いる少年空士隊に加わることになる。登場キャラクターの中では最年長の彼女。私服姿の2Pキャラクターイラストにも、そこはかとなく大人の雰囲気が漂っているのがポイント。

気高い意思が未来をつなぐ

元老院と"賢者の制裁"

元老院とは、不老不死の肉体を得た貴族の老人達を中心として組織された、一種の政治政党で、腐敗した貴族社会を更正させるために発足した。

長寿社会となったパーツ王国で、不老不死を得た老人達は広く支持され、またたく間に巨大な組織となった。クーデターを起こした元老大元帥レオナルド=パンチャーは「賢者の制裁」と呼ばれる戦争で都市の大人を抹殺し、国家権力を手に入れることになる。

本作の主人公たちが所属する少年空士隊は、元老院たちによって孤児となった少年少女たちによる、いわば義勇兵なのである。

System Introduction
ゲームシステム紹介

操作方法はシンプルながら、やりこむほどに奥の深さを感じさせられるのが本作の特徴。今回は、すべてのシステムをさらりと紹介していこう。

各種画面情報について

スコア＆残機
現在のスコアと、自機ストックの残数を示す。自機が画面上部に近づくと表示が消え、弾幕が見切りやすくなる。

ジュエルカウンター
ジュエリング（後述）で宝石を獲得すると増加。ステージクリア時にはこの量に応じてボーナスが加算される。



ボムストック
ボムの残弾数を示す。3発までしかストックできないが、満タン状態でボムを回収すると、下の写真のような応援マーク（？）が表示される。この間は、ボーナスの倍率が上がるなどの効果がある。



～まずか動かし方から～
基本操作編

機体のコントロール

自機の操作は、8方向レバーとショット（Aボタン）、ボム（Bボタン）の2ボタンで行なう。ショットボタンは連射するか、押し続けるかで攻撃が変化する点に注目（下カコミ参照）。基板の設定によってCボタンにフルオート連射を設定することも可能なので、近くに入荷したら店員さんに頼んでみよう。



久々のエブリエクステンド！



本作では、最初が300万点、以降400万点ごとに残機が増加する、いわゆるエブリエクステンド方式だ。頑張ればたっぷり残機が増えるぞ！

パワーアップ系アイテム

アイテム	効果
パワーアップアイテム	戦闘機とガンフライヤーのショットが強化される。
マックスパワーアップアイテム	ショットが最強状態に。継続プレイ時のみ出現。
ボムアイテム	ボムの残弾数が1つ増える。出現数はかなり少ない。
1UPアイテム	残機が1つ増える。どんな条件で出現するかは謎。

ファイターモードとガンナーモードを使い分けて戦え！

Aボタン押しっぱなしでガンナーモード



戦闘機の攻撃範囲が狭く、移動速度も遅い。ガンフライヤーの攻撃は連射速度が上がり、自動的に敵を補足するようになる。一見すると、ファイターモードよりパワーがありそうだが、実のところ攻撃力に大きな差は感じられない。

ねえ、リング。このゲームって、ショットボタンを連射するか押し続けるかで、攻撃方法が変わるんでしょ？　どんな違いがあるの？

まず、ボタンを連射するファイターモードは、戦闘機が主体になって戦うモードで、攻撃範囲が広いっていうメリットがある。これに対して、ボタンを押しっぱなしにするのがガンナーモード。こっちは、戦闘機の攻撃範囲が狭くて、スピードもとんでもなく遅くなっちゃうけど、ガンフライヤーが自動的に敵を狙ってくれるようになるってわけ。

どんなふうに使い分ければいいの？

ザコがたくさん出てくるようなところでは、機動力のあるファイターモード、ボスとか耐久力の高い敵に対しては、常にダメージを与え続けられるガンナーモードってのが基本かなあ。あと、ガンナーモードの「遅さ」も細かい弾避けには便利だから、そういうときに使うこともあるね。

Aボタン連射でファイターモード



戦闘機の攻撃範囲が広く、移動速度が速いモード。ガンフライヤーの攻撃は弾の速度が遅く、攻撃も直線的（γ型を除く）である。普通のシューティングゲーム感覚で扱いやすいが、精密な弾避けが要求されるボス戦には向かない。

ゲー事典　**エブリエクステンド**：一定の得点ごとに残機が追加されるエブリエクステンドは、近年めっきり少なくなった。最近のエクステンドは特定の点数に到達すると1回だけ残機が増えるタイプや、特定ステージに残機増加アイテムが隠されているタイプが主流である。本作がどのくらい残機が増えるかは不明だが、2ケタ以上の残機が並んだ図を想像したくなるのは、筆者だけではあるまい。

～『プロギア』の要となるシステム～

ジュエリング編

ジュエリングは、本作で最も特徴的なシステムだ。その内容は、敵を倒したときに発生する「爆風」に敵弾を巻き込むことによって、その弾が宝石などの得点アイテムに変化するというものである。

もちろん、ハイスコアを叩き出すためには、あえて敵に弾を撃たせ、画面中が弾だらけになったところで一気に破壊（＝ジュエリング）する必要がある。非常にリスクの高いスコア稼ぎになるが、そのぶん決まったときの爽快感もバツグン！　一度成功したらハマること請け合いだ。

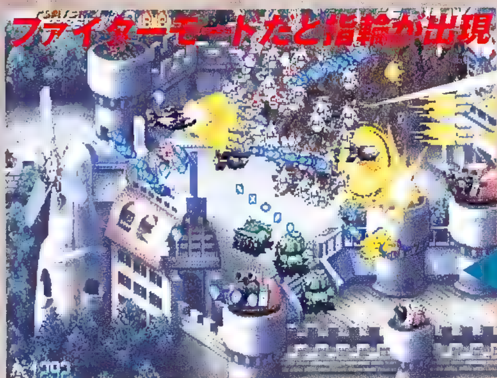
また、ジュエリングで出現する得点アイテムは、ファイターモード時が指輪、ガンナーモード時が宝石といった具合に系統が分かれていることにも注目。これらは、単に外観が違うだけではなく、お互いが密接に関係しており、2つのモードの切り換えが究極のスコアへのカギを握っているのだが……。詳しくは次号から解説していく予定なので、続報をお待ちいただきたい。

爆風の中に敵弾を巻き込め!!



感覚的には、敵本体と敵弾が固まっているところにショットを叩き込む……というほうが理解しやすいかもしれない。弾を誘導するパターンを巧妙に組み立てないと、なかなか大量の得点アイテムは狙えない。

ファイターモードだと指輪が出現





ちょっと密集していてわかりにくいが、すべて指輪である。出現した指輪は、ガンナーモードに切り換えた瞬間に自動的に集まってくるので、自分から動く必要はない。

ガンナーモードだと宝石が出現





ガンナーモードのジュエリングで出現する宝石は、すべて「同じ種類の宝石」である。さまざまな種類の指輪が出現するファイターモードとは対照的だが……。

もちろん価値の高いものほど高得点



ジュエリングは攻防に活躍するシステムなのだ!!



リベットさん……。ボクは……ボクは、ジュエリングで究極のスコアを出したいんです！



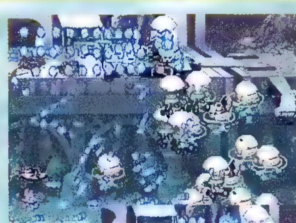
ボルト、焦ってはいけません。あなたの知識と経験は、まだそのステップには来ていないのです。今はまだ、アメジストやルビーで我慢していたほうが身のためですよ。



そんな……。でも、ボクは見たんだ。輝く大量のダイヤが空一面を染めて……。あの美しさ、あのスコア！　もう、ダイヤモンドなしでは生きていけない！



ボルト……。ひとつだけヒントをあげましょう。獲得したジュエルの量を示すカウンターの、その横にあるジュエルのシンボルマークをご覧なさい。そこにカギが眠っているわ。でも、気を付けて、ダイヤモンドに魅入られた者の末路がどうなっるかは……。あ！　待って、ボルト！　まだ行ってはダメ！　それだけでは決して謎は解けないわ！　（続く←ウソ）



スコア稼ぎの効果ばかりに注目しがちなジュエリングだが、こんな窮地から……



脱出できることも。弾幕がキツイ場所ではジュエリングのタイミングを考えよう。



ボルト～！　あたし思うんだけど、よーするにジュエリングって、スコアを稼ぐ人以外は使わないシステムなんでしょ？



確かに、敵弾を得点アイテム化するという現象だけに注目すれば、そういうことになるな。だが、それ以前に危険な敵弾の数を減らしてくれる効果も見逃してはいけないよ。こまめにジュエリングしていけば、戦場で生き残れる確率も高くなるはずなんだ。



ふ～ん。じゃあ、初心者もひたすらジュエリングを狙ったほうがいいってことね。



い、いや……そこまでは言わないが。要するに、極端なジュエリング狙いは画面中が弾だらけになってしまうリスクが存在するということを理解してほしいんだ。もともと無理して狙うまでもなく、ある程度は勝手に発生してしまうものだしね。ネイル、君はくれぐれも狙いすぎないようにするんだよ。

ゲー事典 **得点アイテム補足**：本文カコミ内ではそれぞれ1種類ずつしか紹介していないアメジスト、ルビー、エメラルドの得点アイテムだが、実ゲーム中には小中大3種のサイズが存在する。つまり、得点アイテムには、(3+3+3+1)×2=20種類が存在するわけだ。もちろん、同じ種類のアイテムでも、サイズによってスコアも異なる。

Characters Select
キャラクターセレクト

ちょっと変わっている本作の機体選択。
君はキャラクターで選ぶ？　それとも性能重視で選ぶ？

～特性を理解しよう～
キャラ選択の予備知識

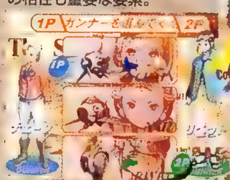
本作のキャラ選択は少し変わっており、パイロットとガンナーを別々に選択するシステムになっている。

各パイロット、ガンナー達に対応した戦闘機本体、ガンフライヤーは、移動スピードやショットなど異なる性能を持っている。戦闘機本体とガンフライヤーとの相性を、よく考えて組み合わせることが重要だ。

このページでは、各機体およびガンフライヤーの性能を紹介していこう。



ゲームスタート！　まずはパイロットを選択する。これで本体の性能が決まるぞ。



お次はガンナーの選択。それ自体の性能はもちろん、本体との相性も重要な要素。

PILOT SELECT

TYPE-A GAMBLER

PILOT
リング＝リード





リング＝リード操るギャンブラーは、移動スピードがやや遅く、ワイドショットを装備した機体。最強段階までパワーアップしたファイターモード時は、画面全体を覆いつくすほどの攻撃範囲をほこる。ワイドショット＋適度な移動スピードということで扱いやすい機体だが、ガンナーモード時の移動スピードの遅さには注意が必要。



フルパワーアップしたギャンブラーのショットは、画面全体を覆いつくすほどの攻撃範囲。群がるザコを一掃だ。

ショットの形態



FIGHTER



GUNNER

TYPE-B MILITANT

PILOT
ボルト＝ボイヤー





ボルト＝ボイヤーが駆るミリタントは、幅の狭いストレートショットを装備した機体。移動スピードの速さで、ショット幅の狭さをフォローしていくタイプだ。こういったタイプは往々にして上級者向けの場合が多いが、この機体はそうでもない。ガンナーモードを使うことによって、広範囲に出現する敵に対しても十分対応できるのだ。



移動スピードが速く、ショット幅が狭いタイプのミリタント。ただし、初心者お断り機体というわけではない。

ショットの形態



FIGHTER



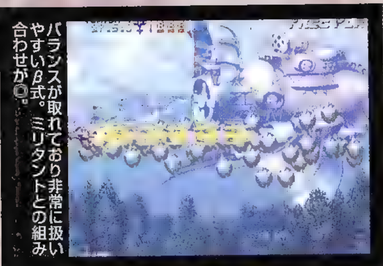
GUNNER

ゲー事典　**当たり判定はどうなの？：**敵弾に対する当たり判定は、ギャンブラー、ミリタント共非常に小さい。まあ、このあたりはいつものケイブっぽい調整で、本作も狭い弾のすき間をスイスイ抜ける弾避けが存分に楽しめる。弾避けの快適さ、面白さは保証しよう。

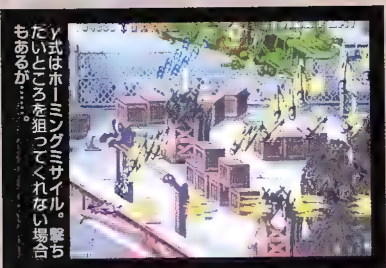
GUNNER SELECT



大型のミサイルを発射するα式。大きな爆風を発生させて敵にダメージを与える。



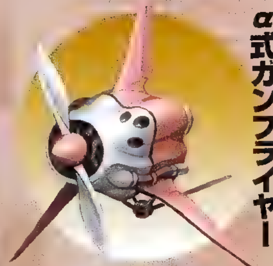
バランスが取れており非常に扱いやすいβ式。ミリタントとの組み合わせが◎。



γ式はホーミングミサイル。撃ちたいところを狙ってくれない場合もあるが……。

GUNNER チェーン=チェロット

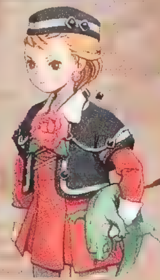


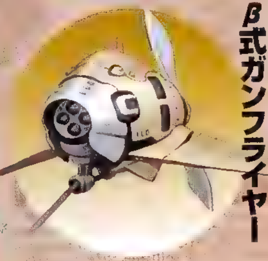


α式ガンフライヤー

α式ガンフライヤーは、敵に命中すると爆風を発生させるミサイルを装備。弾道が直線的なことを考えると、ワイドショットを装備しているギャンブラーと組ませるのが妥当かもしれない。弱点を挙げるとすれば、ファイターモード時は、やや連射が効かないことだろうか。

GUNNER ネイル=ネラ・ネロウズ



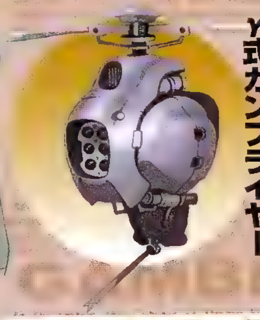


β式ガンフライヤー

β式ガンフライヤーは機雷を発射。ショットスピードが速く、連射も効くため、耐久力の高い敵に対する破壊力も十分。パワーアップ後は攻撃範囲もそこそこ広くなるため、ミリタントと組ませるとファイターモード時のショット幅の狭さをカバーしてくれる。扱いやすいガンフライヤーだ。

GUNNER リベット=リベラ





γ式ガンフライヤー

γ式ガンフライヤーは、敵を自動追尾するホーミングミサイルを発射。ファイターモード時であっても、ガンナーモード時のようなロックマークが表示され、ミサイルはその敵に向かって飛んでいく。基本的に扱いやすいが、α式と同様、ファイターモード時の連射性能に不安が残る。

～恋愛シューティング!?～ 好感度システム

好感度システム

「プロギアの嵐」では好感度システムなるものが搭載されており、パイロット(プレイヤー)の行ないによってパイロットとガンナーの関係に変化が起きるようになっている。ステージクリア時の画面ではガンナーの顔が出てくるのだが、プレイ内容によって様々な表情に変化していく。



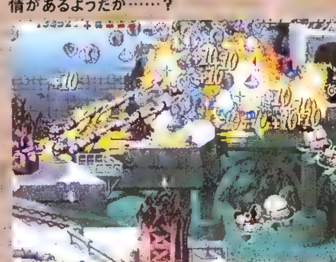
GUNNERS DATA

ステージクリア時の画面には、ガンナーの表情を示すウインドウの他に3つのパラメータが表示されている。パラメータは活躍度(ACTIVE)安全度(SAFE)好感度(LOVELY)の3種が存在するようだが、プレイがどのように反映されるのかは、現時点では不明だ。



パラメータへの反映

あくまで推測だが、活躍度はジュエリング(スコア稼ぎ)を、安全度は弾避けやボムの使用状況などを、何らかの基準で数値化して反映するものなのではないだろうか？　予想もつかないのが好感度。ストーリー的には各キャラの間には恋愛感情があるようだが……？





ゲーム的な側面は?

好感度システムが実質的なゲーム内容に、どのような影響をもたらすのかについても、現時点ではナゾに包まれている。ステージクリア時の演出に過ぎないのか、それとも……。



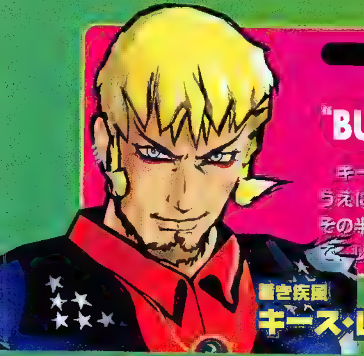
ベストカップル

パイロットとガンナーの組み合わせは、2×3＝6通りが存在するわけだが、この組み合わせには、単に機体性能を決定する以上の意味も隠されているらしい。相性の良し悪しというものがあるらしく、どうやら好感度システムにも大きく関わってくるようだ。

ゲー事典　**好感度システム**：ナゾがナゾを呼ぶ好感度システムだが、現時点ではスコアに影響のある要素は見あたらない。クリア後のボーナス得点等に影響があったりするのだろうか？　演出にとどまらず、何らかの形でプレイ内容に影響を与えるものだと面白そうだなぁ。

アクセル全開で突っ走れ!

WILD RIDERS™



搭乗マシン

STONEWELL STV1200
"BURNING HUMMER"

キースの愛車は、障害物への衝突に強いうえに、スピード回復性能も優れたバイク。その半面コーナリング性能はかなり悪いので、リアブレーキによるドリフトが必須だ。

蒼き疾風
キース・レイヴン



搭乗マシン

SINOHARA WOZ1100R
"Stratosphere"

トリッシュの愛車は、コーナリング性能を重視した小回りの利くタイプ。障害物への衝突時では大きく減速する。ちなみにトップスピードは基本的にキースと変化なし。

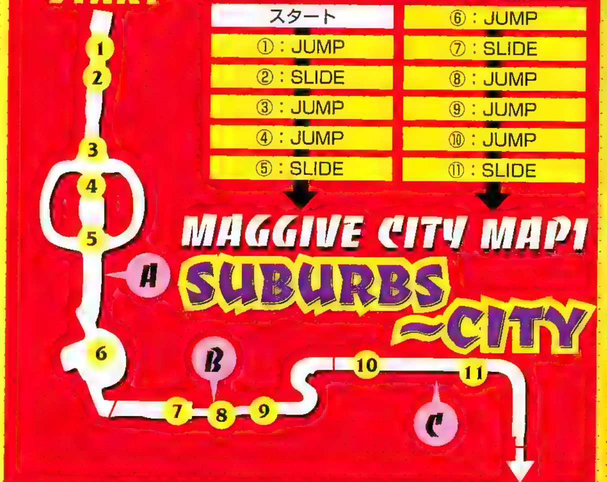
スピードエンジェル
トリッシュ・ムーン

Text：伊勢猫

痛快バイクアクションゲーム『ワイルドライダーズ』も、いよいよ稼動間近！　まずはキースでプレイし、マップを覚えてからトリッシュに乗り換えていくといいぞ!!

アクションポイント

スタート	⑥：JUMP
①：JUMP	⑦：SLIDE
②：SLIDE	⑧：JUMP
③：JUMP	⑨：JUMP
④：JUMP	⑩：JUMP
⑤：SLIDE	⑪：SLIDE



まずは軽く腕試し！ SUBURBS ~CITY

スタート直後のコース上は、アクションポイントの連続。入力タイミングを身体で覚えろ!!

AREA A スタート地点～プールサイド

スタート直後は、見晴らしのいいストレートコース。操作練習も兼ねた①**ジャンプ**↓②**スライド**後は、崖下へ連続ジャンプ(③、④)するショートカットがくるので、2回目のジャンプが遅れないように注意！　また、2回目のジャンプについては、少し右よりに踏み切らないと……、着地した瞬間に車へ突っ込んでしまうので覚えておくこと。

さて、連続ジャンプ後は交差点前の⑤**スライド**からプールサイドへ。これまでのアクションポイントでは、入力ミスしても大きな距離のロスにはならなかったが、⑥**ジャンプ**をミスすると一気に距離が減ってしまうので要注意だ。



⑥ジャンプでの入力ミスは……最悪。早めのタイミングを心掛けていこう。



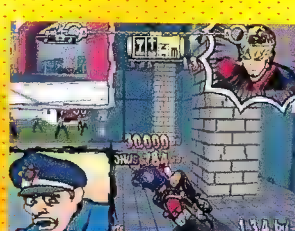
右の路肩にあるパイロンなどを弾けば……、ワイルドポイントがUPするぞ！

AREA B ガレージ～S字コーナー

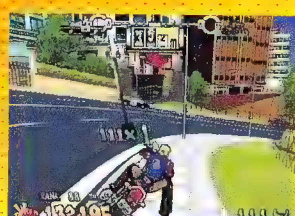
プールサイドの⑥**ジャンプ**に成功したら、左周りのゆるやかなカーブからストレートへ。ここでは、下手に道路を走るよりも思い切って歩道を走ったほうが安全&確実だ。

さて、ストレートの突き当たりでは、ガレージシャッターの⑦**スライド**から、⑧**ジャンプ**↓⑨**ジャンプ**の3連続アクションが待つ。⑦スライド↓⑧ジャンプは、左側に寄った状態でないと壁に激突してしまうので、ガレージに突入する際は右側から倒し込もう。

さて、3連アクション後の左↓右のS字コーナーは普通に曲がり切れない。ここではハンドルを切った状態でリアペダルを少し踏み込み、後輪をドリフトさせてクリアだ。



無理に左側から切り込むと、右側の壁に激突！　確実にいくなら正面から入ろう。



ハンドルを切って、車体が傾いた状態でペダルを踏み込めば……、ドリフト状態に！

AREA C ブリッジ～タンクローリー

S字コーナーを抜けていくと、再び長いストレートコースへ。しばらく進むと見えてくるブリッジの⑩**ジャンプ**は、最低でも110Km／h以上で進入しないとミスになりやすい。ブリッジ前のストレートでは、衝突に注意してスピードの維持に努めること。

さて、ブリッジをクリアできたら、車が大量に行き交う大通りからの下り坂へ。ここも車道を走らず、左側の歩道と路肩の間を走っていくのが安全&確実。下り坂の最後に待ちかまえるタンクローリー(⑪**スライド**)は、少しずつ右側へ動いている点に注意。スライド直後は、ゆるやかな右コーナーが待つので、車体を引き起こして備えよう。



下り坂の前に路駐(?)している赤い車を目印にして、路肩へと乗り入れていくこと。



スライド前は、この車両にぶつけるくらいの気持ちで一気に右側へ切り込んでいこう。

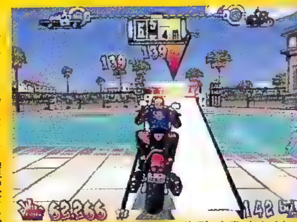
ゲー事典　アメリカ道路交通法：見た目からしてアメリカンコミックスを意識した「ワイルドライダーズ」の世界では、道路交通法(？)もアメリカ式。日本国内では、車両の左車線通行が基本となっているが……、アメリカなどの英語圏では、車両の右車線通行が一般的。ゲーム中はそれほど取り立てて意識するまでもないが、対向車は右車線から来るので勘違いしないこと！

2つのアクションで逃げろ!

チェックポイントを通過することで、タイムが加算されていく既存のドライブゲームと違って、タイム表示の代わりにパトカーとの距離が画面上に表示されている『ワイルドライダーズ』。

その基本ルールは単純明快で「追跡してくるパトカーに捕まる」と、その時点でゲームオーバー。単純に速く走っているだけでは、いつかパトカーに捕まってしまうが……、ジャンプ&スライドといった2種類のアクションを成功させると、アクションの評価に応じた距離を稼いでいくことが可能。まずは、アクションの場所を覚えて、確実に成功させていくことが重要だ。

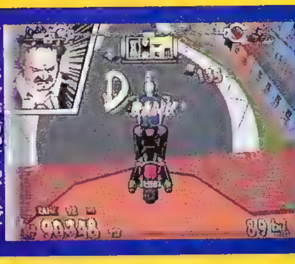
ちなみに、アクションの入力タイミングについては、早めが基本。場所によっては、ランクSを狙った入力でミスをすると……、一気に距離がなくなるので要注意!



アクション入力が遅くて失敗するよりは……、少し早めに入力して確実にクリアだ!

WILD JUMP ワイルドジャンプ

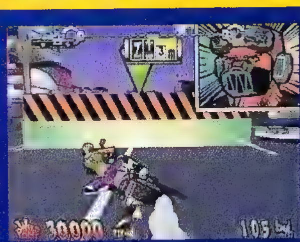
オレンジラインの"ジャンプポイント"では、タイミングよくハンドルを引くことでジャンプが可能。ただし、バイクのスピードが遅いとバッチリの入力タイミングでも、低いランクしか出せないぞ!



タイミングが合っても、スピードが遅いと……こんな感じに。

WILD SLIDE ワイルドスライド

グリーンラインの"スライドポイント"では、ハンドルを押し込んでいくことでスライドが可能。ジャンプとは違って、入力のタイミングさえ合っていれば、進入スピードに関係なくランクSが取れる。



スライドにスピードは関係なし。タイミングが合っていればOK。

アクションをミスるな! CITY~HIGH-WAY

アクションポイントの数が一気に少なくなるコース中盤。それぞれを確実にクリアしていこう。

AREA A 階段コーナー~ホテル入口

右コーナーからのストレート~立体交差までのコースは、対向車線(左車線)に乗り入れつつ対向車を避けていくのがベター。避けきれない場合は、ポールが立っている中央の縁石へと避難しよう。

さて、右寄りの立体交差では、パトカーが正面から「中央→右→左→中央」の順番で突っ込んでくるので注意。階段前のシケインコーナーは直線に進入して、右側の壁にぶつける気持ちでドリフト。直後の⑫**ジャンプ**に備えよう。



シケイン~階段後は、左前方にジャンプ台が見えてくるのでまっすぐに!



シケインを直線で入ってきたら……、階段前コーナーはドリフトでクリアだ。

AREA B ホテル階段~テラス

階段シケインからの短いストレートを抜けたあとは……、ホテルの内部へと突入! 入口ストレート→螺旋階段の左コーナー→テラス前の右コーナーといった連続コーナーの切り返しは、アクセル全開&ノーブレーキでも問題なし。テラスを抜けていくと、窓際に⑬**ジャンプ**が待っているが特に問題はないハズ。確実にクリアして距離を稼ごう。



テラスの突き当たりは、ジャンプポイントになっているので確実にクリアしよう。



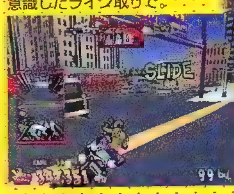
螺旋階段→テラス前の切り返しはアクセル全開&ノーブレーキでOKだ!!

AREA C ビル街~複合コーナー

テラスからのジャンプを決めると、複合コーナーのビル街地帯へ。右→左→右→左と連続する複合コーナーは、アウトからインへ車体を切り込ませつつ、リアのブレーキペダルを少しだけ踏み込んでドリフト。切り返しのタイミングを早めにすれば、これだけでクリア可能だ。また、最後の左コーナーでは右車線に⑭**スライド**が設置されている。



最終コーナー(左)手前の右コーナーから、スライドを意識したライン取りで。



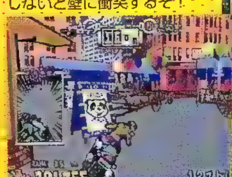
連続コーナーは、ドリフトと素早い切り返しを意識してクリアしていこう。

AREA D パーク~ハイウェイ

複合コーナーを抜けたあとは、公園へと進入。序盤の林については、左右に配置されているベンチを目安に進入すると激突しにくい(?)ルートを通ることが可能。林を抜けると⑮**スライド**があるので、多少のミスならカバーできる。林を抜けたあとは、遊歩道のヘアピンカーブへ。ここは無理に減速するよりも、ドリフトで下へ降りたほうがいい。



ヘアピンを抜けたあとの公園出口は、進路を右寄りにしないと壁に衝突するぞ!



遊歩道には看板や花壇などが続いているが……無理に狙っていく必要はない。



ゲー事典 **フロント&リアブレーキ**：バイクには、前輪をロックするフロントブレーキと、ペダルを踏み込むことで後輪(シャフト)をロックするリアブレーキとがある。コーナー手前などで減速だけを目的とするなら、どちらを使っても間違いではないが……、このゲームに限ってはリアブレーキだけでOK。あくまでも、ドリフトさせるためのブレーキ入力と考えていこう。

タクミ新作シューティング登場間近！

NIGHT RAID

タクミがタイトーのシステム基板“G−NET”で送る新作シューティングゲーム『ナイトレイド』。今回は、本作のストーリーや気になるゲームシステムを一気に紹介。

Text：京城

※画面は開発中のものです。また、本稿は開発途中基板をもとに作成しています。

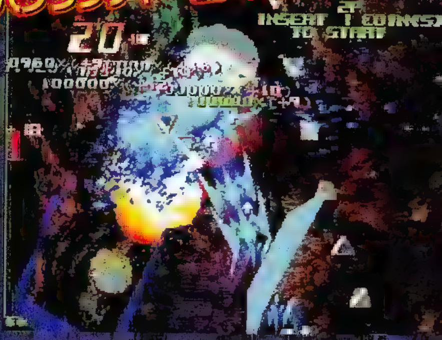




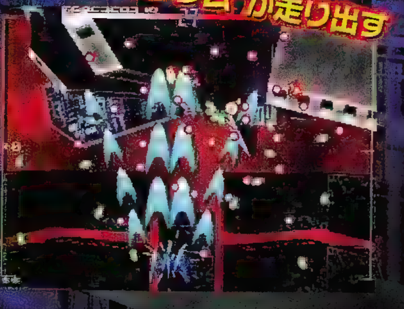
3つのキーワード……「ハグ」「ウェーブゲージ」「スコアサーモ」



プラスとマイナス 両極の美学



未来の電脳世界で、サブプログラムの複合攻撃「ハグランチャー」が牙をむく！

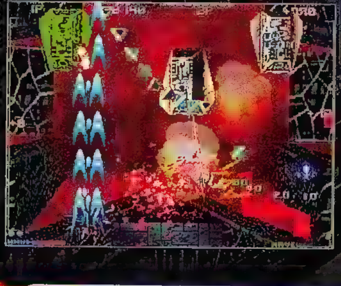


人類の意志を載せた“最後のプログラム”が走り出す

STORY

西暦3309年、地球……けれども、人間の姿はおろか、かつて地球をにぎわしていた動植物の姿は何処にもいない。800年前に勃発した世界各地にあるマザーコンピュータの突然の反乱により、人類対コンピュータの世界大戦が起きたのだった。自らの生殖機能を取り外し、人口コントロールをもマザーコンピュータに頼っていた人類は、その突然の反乱に対してまったくといっていいほど無力であった。反乱が勃発してから87年後、終戦を迎えた時点で、地球はひとつの機械化惑星へとその姿を変えていた。最後の有機生命体の反応が消えてからは、各地のマザーコンピュータはそれぞれ独自の思考回路を発展させていた。電脳空間の中にひとつひとつの世界をつくりあげ、各種システムやプログラムを支配管理していた。

その昔人類がアジアと呼んでいた地域、ある砂漠地帯に、人類が死に絶えたことによりその役目を終わらせた地下施設があった。施設の最深部には、マザーコンピュータとのネットワーク戦で人間が使用していた攻撃用コンピュータがあった。最深部にあるとはいえ、今ではほこりがうずたかく積もり、完全に機能を停止しているかに見えたその銀色の巨体に今、静かに起動ランプが灯った。その攻撃用コンピュータの最高責任者が、死の直前に組み込んだ最後のプログラムが走り出したのだった。南アフリカのマザーコンピュータ＜バティンボ＞のシステムを破壊、訂正すればそこに残された有機生命体繁殖プログラムと、そのシステムを復活させることができる。その攻撃・生命再生プログラム＜ベクタ＞は静かに、気配を悟られることなく宿敵マザーコンピュータへの侵入を開始した……。



爽快感あふれる「ハグランチャー」が『ナイトレイド』攻略のカギを握る！

ハグランチャーで連爆爽快!!

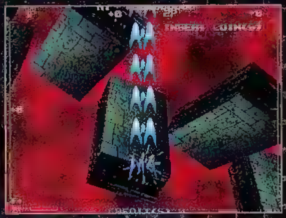
本作は8方向レバーと3ボタンでプレイする、横画面縦スクロールシューティング。最近では「サイヴァリアリヴィジョン」で、その性能を見せつけたタイトーの最新システム基板「G-NET」を使用。さらに、開発が『ギガウイング』や『マーズマトリックス』で有名なタクミコーポレーションだと聞けば、期待が高まってくるのも当然だ。

内容はというと「ハグランチャー」で敵をなぎ倒していく、非常に気持ちいい作品。今までにない爽快感が味わえるぞ。また「スコアサーモ」と呼ばれるゲージが変動し、プラスだけでなくマイナススコアがあるのも大きな特徴のひとつ。なんとスコアランキングも、プラスとマイナス、そしてスコアが0に近ければランクインするニアゼロの3種類が用意されているのだ。

稼動開始は4月とのことなので、期待して待とう!!

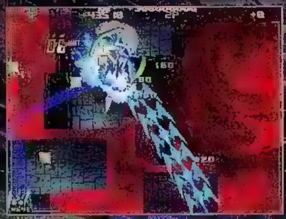
ゲー事典 **ナイトレイド予備知識①**：本作はタクミ開発の「マーズマトリックス」などと同じく、敵の本体に自機が重なってもミスにはならない。自機がミスするのは敵弾に当たったときだけだ。また、ボス戦で表示されるデジタル表示は、ボスが自爆するまでの時間を表している。ボスにあまり攻撃を与えられそうにないときは、無理をしないで自爆を待つのもひとつの手かも。

メインショット



メインショットは、ボタンを押しっぱなしにしてフルオート連射が可能。また、ショットレベルは全4段階。パワーアップアイテムを取ればショットの威力が上がっていく。3段階目から左右扇状にサブショットを発射するが、正面のみに攻撃を集中させたい場合はボタンを連射すればいい。

ハグランチャー



画面下のゲージがフル状態ならば、ハグランチャーを発動させることが可能。自機から分離した翼が、敵と敵弾を破壊する。またこの最中は、レバーを上下左右に振ることで連爆回数が増え、効果時間も長くなるぞ。ハグランチャー発動中、及び終了後しばらくの間は、自機が完全に無敵だ。

ボム



ボムは自機を中心に、円を描くようにして爆風が広がっていく。効果が及ぶ範囲は爆風の中だけだが、使用中自機は一定時間無敵だ。初期状態で装備されているボムは2発。弾数はボムアイテムを取ることによって補充でき、最大5発までストックすることが可能だ。



攻撃・生命再生プログラム

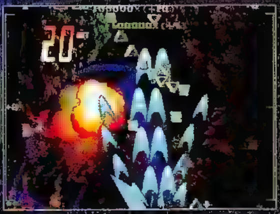
ベクタ

<ベクタ>——攻撃・生命再生プログラム。西暦2582年に開発されたまったく新しいプログラム言語と、今までの攻撃プログラムとは違うコンセプトによりこの<ベクタ>は組まれた。基本的にこの<ベクタ>は、自らの行動、管理、及びマザーコンピュータ<パティンボ>に眠っている有機生命体生殖システムを復活させるメインプログラム部分と、各地マザーコンピュータの強力な抗体ワクチンに対抗するために組まれた、サブプログラムの2つから構成されている。

ベクタの特筆すべき点は、侵入した電脳空間内に強大な力場を作りだし、その中に自らの身を置くことによって、コンピュータ側の抗体ワクチンに対する隠密性を極限にまで高めていることである。この力場は、抗体ワクチンその他のプログラムをはねつけずに、自由に出入りすることができるため、マザーコンピュータに異質なものと悟られることなく自由かつ高速に移動することができる。そのことに最後まで気づくことなく作られた、これまでの攻撃プログラムはすべて、大量の抗体ワクチンの一斉攻撃により消滅させられてしまった。

抗体ワクチンはこの力場に入った時にはじめてベクタの存在に気づき攻撃をはじめるのだが、メインプログラムより射出される大量のデリートプログラム(**メインショット**)と、抗体ワクチンからのデリートプログラムを、力場の中でのみ完全に無効化し、次々とダメージを与えるサブプログラムの複合攻撃(**ハグランチャー**)により、無に帰してしまう。





ハグランチャー連爆で、スコアアイテムが大量出現！ チャンスなのか？



ハグランチャー中は、レバガチャでヒット数がアップするぞ！

常識をはるかにくつがえすスコアシステム

ここでは、本作のスコアシステムを紹介しよう。

本作のスコアは、画面両脇にある「スコアサーモ」と呼ばれるゲージに司られている。このゲージの仕組みは、敵を倒すと出現する「スコアアイテム(下イラスト)」を取ればプラスされ、逆に取り逃すとマイナスになるというもの。スコアサーモの数値は倍率となって、ゲーム中に獲得した得点にかけ算される。よって、ゲージがプラスのときには、スコアをガンガン獲得可能。しかし、ゲージがマイナスのときには……敵を倒したり、アイテムを回収するたびに、どんどん点数が減っていくというわけだ。スコアを稼ぐプレイヤーは、常にスコアサーモの数値に気を配ろう。



スコアアイテム

ゲー事典 **ナイトレイド予備知識②**：ハグランチャーを発射して敵に当てたときにボタンを押しっぱなしにしていると、翼が敵本体に噛みついたままになる。ボス戦や中ボス戦などで、これを使って弾を消したりすることで、ラクに戦いを運ぶことができそうだ。またこの状態では、自機の下にハグゲージが表示されるので、目安になる。

俺のギャラは高いぜ!!

STUNT TYPHOON™
スタントタイフーン



**君はプロのカースタントドライバー！
スーパーアクションで高額のギャラをゲットしよう!!**

Text：ずるずる㊙

まずは段取りから

映画監督の厳しい要求に応えながら、迫力あるカースタントを演じるのが君の仕事だ！　スタントの内容次第でギャラも大きく変わる！

君のスーパーアクションで高額のギャラをゲットだ！



誰もが度肝を抜くスーパーアクションを、全シーンで見せてやろう！

撮影開始!!

難度別に3つある出演映画からひとつを選び、マシンのギア方式を選んだら撮影開始。

各映画はいくつかのシーンからなり、制限時間内に次々クリアして撮影を進めていく。



さあ準備はOK？　カメラは？　スタントマンは？　よーし、スタート！

各シーンを制限時間内にクリアすれば次のシーンの撮影に進む。シーンを盛り上げるために、さまざまな障害物を跳ね飛ばしたり、サイドターンで曲がったりしてダイナミックに走り、より高額なギャラを手にするのだ！



「マーカー」を取り続けることで撮影を続行。逃すと5秒マイナスだぞ！

走行中、注意したいのがマシンへのダメージ。建物、車などに接触して蓄積されたダメージが100％になると、マシンは大破し、NGを出されてしまう。また、トラックと衝突、堤防から転落、事故って横転、などは即NGだ！



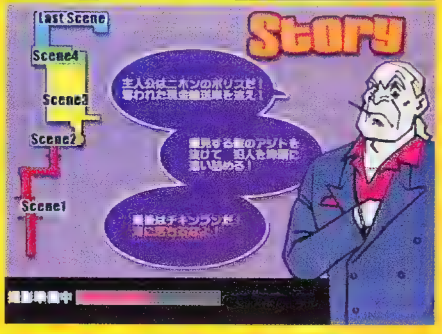
各シーンはFINISHの枠内に入れば撮影完了！　たどり着けるか？

各シーンの制限時間は、前シーンからの持ち越しタイム＋ボーナスタイムとなる。ハードなアクションを見せつけつつ、速さも追求したい！

BEGINNER 初級

ロケ地：日本

舞台は日本。中華街や倉庫群、埠頭を走り、奪われた現金輸送車を追うのが君の仕事だ!!



初級のロケ地は日本。やや圧迫感を感じる入り組んだ中華街のなか、4WDのパトロールカーで現金輸送車を追いまくるという展開から撮影スタート！　カースタントを担当するエミ・ヨーツは、ニホン生まれグアム育ちの18歳、って免許取りたてじゃん！

これまでもポリスもの映画は数あれど、ここではそれをはるかに超える、大迫力のカースタントシーンが用意されているぞ！

このシーンをいかに盛り上げられるかは、すべて君のドライビングテクニックにかかっているのだ！

初級のシーンの数は全部で5つ。シーン1から順に、「中華街ショートカット」、「サイドターンで検問を突破」、「爆発倉庫からの脱出」、「コンテナカーチェイス」、そして最後のシーン5は「埠頭でチキンラン」となっている。



シーン2から、迫力あふれる1コマ。電話ボックスにアタック！

ドライバー

エミ・ヨーツ（18歳）
ニホン生まれのグアム育ち

マシンスペック

駆動方式：4WD
最高出力：291馬力
最大トルク：40.0kgm



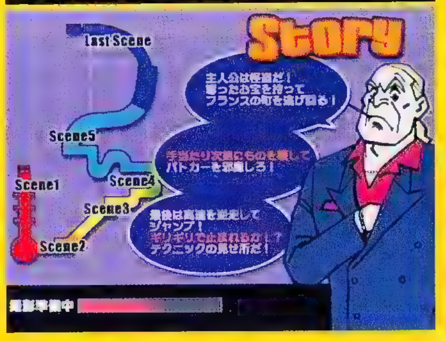
ハミダシ TYPHOOOOOON!　ジャンルとしてはドライブゲームになるのだろうが、ゲーム展開にストーリーを絡め、アクション要素も持たせた新しいタイプのゲーム。走らせることよりも壊すほうに集中しそう？

INTERMEDIATE

中級

ロケ地：フランス

フランスの町中を、ひたすらハイスピードで逃げまくるのが君の仕事だ!!



中級のロケ地は市街地から郊外までお洒落なフランス！アメリカ生まれのアメリカ育ち、これまた若い20歳のスティーヴ・タイラーが、ＦＦのスーパーマシンを駆ってカースタントを演じる！

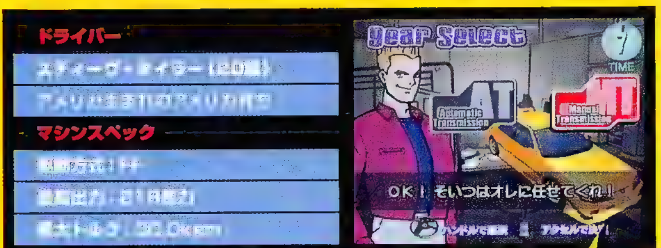
初級と違う点は、コースが複雑になったり、交通量が多い中での走行となり、アクションシーンが派手になること。特にジャンプシーンが多いので、いかにうまく飛ぶかが大きなポイントとなるはずだ！

中級のシーンの数は6つと多く、シーン1から順に、「大通りを爆走」、「ジャンプ＆クラッシュ」、「裏道大爆走」、「ダート走破」、「列車をジャンプ」、そして最後のシーン6は「史上最大の大ジャンプ」という展開になっている！

監督、これ飛びすぎじゃない……？



交通量の多いフランスらしい展開。すき間ギリギリをすり抜けていくぞ！



アクション命!!

ギャラを稼ぐために派手なスタント走行をするわけだが、その走り方をチェック！簡単な稼ぎ方は、ほかの車のギリギリ近くを走り抜ける、というもの。当然、対向車もだ。



サイドターンで大迫力のコーナーリング！これぞスタントって感じ！

テクニックを要するのは、サイドブレーキを使ったサイドターンで、後輪をロックして強引にコーナーを曲がる。道幅をいっぱいに使うとさらに見栄えは抜群だぞ！

ほかにも、屋台やカフェテラス、電話ボックスなどをぶっ壊しながら爆走すると、それもギャラに加算される！



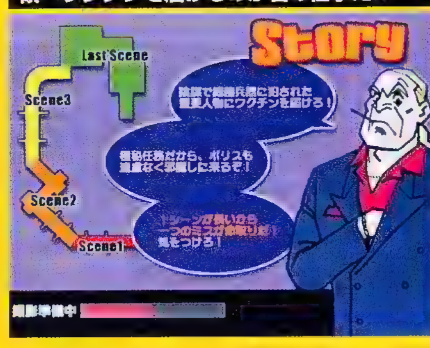
ジャンプ台を使って列車を飛び越える！果たして着地は……？

ADVANCED

上級

ロケ地：アメリカ

極秘指令!! 高架下を抜け、時間内に大統領へワクチンを届けるのが君の仕事だ!!



一番難しい上級は、映画の本場、アメリカがロケ地だ。かなりの上級テクニックが要求されるこの現場でカースタントを担当するのは、イギリス生まれのフランス育ち、ドクター・D、26歳である。

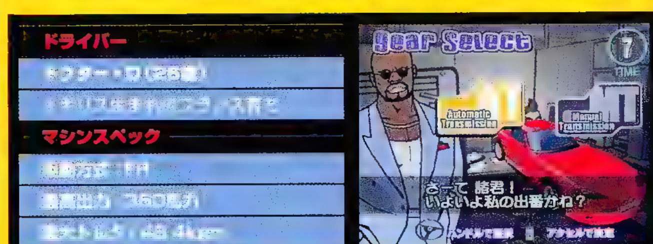
演じるのは大統領にワクチンを運ぶ役。搭乗マシンはＦＲ＆大パワーで、これまたアメリカンテイストたっぷりなところがいい！　どれだけ暴れ回っても、広大なアメリカだったら全然ＯＫ!?

シーン数は全部で4つと少ないが、中身はかなり濃い！シーン1の「地下トンネル大爆走」から始まり、「高架下スラローム」「高架下スラロームその2」、そして最後のシーン4は「公園から跳ね橋大ジャンプ」という展開。

ここはコースを覚えないと、ＮＧを連発するぞ！



高架の柱を避けつつ追い抜き、そして対向車を避ける！これはキツイ！



撮影完了!!

各シーンを無事に撮影し続け、ついにクライマックスのシーンへ突入！　最後はＦＩＮＩＳＨ表示の赤枠内に確実に止まることで、ようやく全撮影が完了する！



撮影完了！　みんなご苦労様でした。見栄えする映画になったかな？

各シーンクリアごとに撮影内容のリプレイが流れるが、撮影が全部完了すると、その各カースタントシーンをつなげた映像試写が始まる。カウントダウンのあと、大迫力（のはずの）カースタントシーンが流れるぞ！



普通のレースゲームにはない爽快感を、ぜひ君も体感してほしい。発売は3月予定だ。

ハミダシ TYPHOOOOON!　ゲームの目的がカースタントマンとしての「稼ぎ」に設定されているところが面白い！　でもやはりドライビングテクニックが攻略上大きなカギを握る！　もうやり込むしか！


ファミ通文庫
拳で読む。
KにKOFの
招待状が届き、
7回目の熱い夏が
始まった！
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
ICICLE DOLL
嬉野秋彦・著　戸橋ことみ・イラスト
©SNK 2000
5年ぶりに
出現したギア。
カイは急遽倫敦へ
と飛ぶが……。
ギルティギア　ゼクス
白銀の迅雷
海法紀光著　石渡太輔(アークシステムワークス)・イラスト
©2000 Sammy/1998,2000 ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
KOFキャラ
総出演のギャグ
バージョン。
京と庵も登場。
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000
STRIKER STRIKE BACK
嬉野秋彦・著　戸橋ことみ・イラスト
©SNK 2000
人気格闘ゲームのノベライズ、ファミ通文庫より好評発売中
各定価：本体640円＋税
発行：株式会社エンターブレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　営業局　電話（03）5433-7850
●表示価格は本体価格です。●本製品は、書店・店頭でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキー イーシー　電話（03）5351-8202
●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合は➡http://www.famitsu.com/

BRAND NEW UPDATES

ARCADIA NEWS CLIP

GGX全国大会決勝前日、カニスポが燃えた!!

REPORT

『GGX』の全国大会「サミーズカップ」の決勝を翌日に控えた2月10日。『GGX』のキャラ別掲示板が盛り上がっていることで有名なホームページ「そらい館」が、その主戦場である（？）新宿スポーツランド中央口店にて、同店舗との共同企画でイベントを開催した。

「全国大会開催記念イベント GGXの絆を深めよう!! ランダム3on3バトル!!」と銘打たれたこのイベントは、個人エントリー後に抽選で3人1組のチームが編成され、そのチームでトーナメント大会を行なうというもの。全国大会決勝の前日だけあって、その出場権を持つプレイヤーがエントリー者の半数近くを占め、全国大会のために上京してきたプレイヤーの姿もちらほら見られた。翌日に備えて手の内を隠すためか、いわゆるサブキャラでエントリーをするプレイヤーもいたが、対戦レベルの高さはさすがの一言。いたるところで全国レベルの熱闘が繰り広げられた。

4時間長に渡る激戦を制したのは、J.T氏、Ertai氏、パチ氏の「微妙なメンツだが微妙にバランスがいい（パチ氏談）」チーム。J.T氏はメインキャラがザトーとのことだが、この大会はソルで出場し、決勝戦では3人抜きを達成。全国大会について「紗夢に当たらなければいける！」と、強気なのか弱気なのか分からないコメントを残してくれたが、果たして全国大会の結果は？　気になる人はP108（試合内容メインのリポート）or P147（イベント総合リポート）へ急げ！


優勝チームの面々、左からJ.T氏（ソル）、パチ氏（ファウスト）、Ertai氏（ヴェノム）。チーム抽選の運で勝ったとの声も……。


会場となったカニスポ3Fはとにかく人の山、山。階段には特設モニタが設置されていた。


チーム編成は抽選で決定。いつもとは違うチームメイトの闘いぶりを、固唾をのんで見守る！

「そらい館」
http://www2.odn.ne.jp/~cbn96730/

グレートなドリラーキャンペーン、スタート！

NEWS

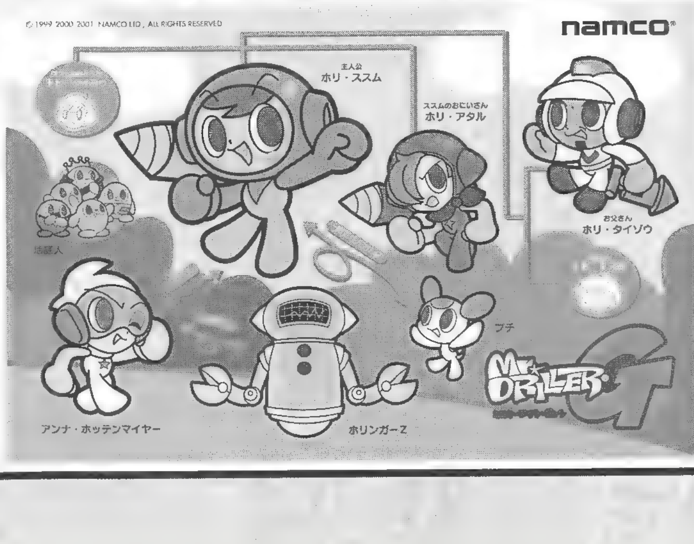
チョコレートと共に去りぬ、ナムコのホリデーキャンペーン（2月14日終了）。まぶたを閉じれば思い出す、アンナちゃんの笑顔とメリハリの無い体……。

しかし、そんな寂寥感を抱えているキミに、たった今朗報が入った！　「ミスタードリラーグレート」の発売にともない、ナムコ直営店で再々度オリジナルグッズプレゼントキャンペーンを行なうことをナムコが決定!!　この英断に対して、心からの拍手を贈りたい。うお～くねくね（1人ウェーブ）。

キャンペーンの開始は3月から。ナムコワンダーページ（http://www.namco.co.jp/）または近所の直営店を、こまめにチェックするようにしよう（一部取り扱いのない店舗もあり）。これまで同様、簡単なタスク達成により、プレゼントをゲットできるキャンペーンになる予定だ。

キャンペーングッズは、まず右の「キャラクターシール」の作成が決定！　キャラクターのストーリー＆性能説明が入っている、シール＋αの機能を持つすぐれものだ。その他、限定グッズが続々作られる予定なので、楽しみに待っていてくれたまへ。

この春も、いろんなドリルで掘り進め！



ミスタードリラーGが10倍楽しくなる「キャラクターシール」のデザイン（デザインは変更の場合があります）。キミは誰を使う？

ゲームファンタジア国立店イベント情報

EVENT

ゲームファンタジア国立店は、アドアーズ直営店舗の中でも大当たりが良く出る店舗として有名だ。ここ2年の中で10万枚の大当りが何と3本も出たというのだから驚き!! 只今、月間ランク3位以内の人にはプレゼントも用意されているので、これは行くしかないぞ！

［イベント内容］

■お得な『プロハンター』多数設置中！

超定番パチンコメダルゲーム『プロハンター』は、伝説の爆裂機「花満開」をはじめ多数設置。只今大当り時の回転数が、下1桁が7（ラッキーセブン）になるとメダルをサービス中。

■ゴールドメダルキャンペーン実施中！

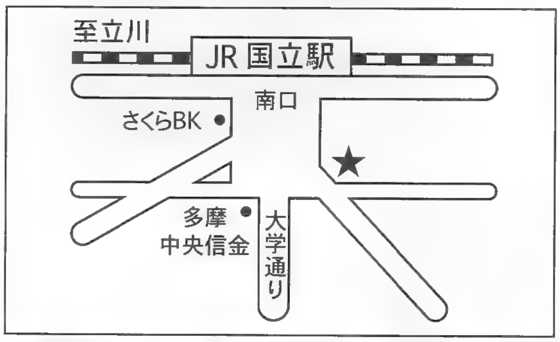
カウンターのみで貸出し中のゴールドメダルパックを利用すると、メダルを更に増量サービス！

■掲載を記念して、アルカディア読者サービスあり！

今月号のアルカディアを持参すると、年2回はラスベガスに修行に行っているというお店スタッフを相手に、実際のトランプカードを使っての本格的なブラックジャックゲームにチャレンジすることができる。負けてもメダルをサービスしてくれるので、恐れずにチャレンジしてみよう。ルールはプロのスタッフが親切丁寧に教えてくれるぞ。

ゲームファンタジア 国立

国立市東1-4-7
国立セントラルビル2～3F
TEL：042-573-9210



ラルゴ機急募!? 『ギガウイング2』スコトラ開催中！

EVENT

オヤジ使い少なッ！　というわけで（？）、今月も『ギガウイング2』スコアトライアルのお知らせ。下の用紙に必要事項を記入のうえ、ハガキに貼って、

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　ギガウイング2スコアトライアル 係

までリフレクトしてくれい。ただし、**隠し機体は使用不可**なので要注意だゾ。

CAPCOM&ARCADIA合同企画 第2弾
ギガウイング2 スコアトライアル 申請用紙

申請部門（どちらかに印をつける）
□1人プレイモード　□タッグモード

申請スコア（右づめで記入）

使用キャラ（タッグモード時は両方のキャラ名を記入。隠し機体は使用不可）

スコアネーム（タッグモード時は両者のスコアネームを記入）

ゲームセンター記入欄
（必ずお店の責任者の方が記入してください。印がない場合は申請は無効となります）

店名
住所
電話　（　　）
責任者名　印
上記スコアを記録したことを証明します

以下は、タッグモード時は代表者の分のみ記入

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名			男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　（　　）		
住　所	〒□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		備考		

あのバイオハザードシリーズがアーケードに登場!?

REPORT

去る2月3日、4日の2日間、『バイオハザード・ファイアゾーン』のロケテスト実施という情報が、カプコンホームページ上にて告知された。あの「バイオハザード」の名を冠したアーケードゲームのロケテストである。第1作目が1997年に発売され、以来数々の続編も大ヒットとなり、サバイバルホラーというジャンルを確立したバイオシリーズ。それが何と、アーケードに登場する可能性が出てきたというわけだ！　しかもナムコとの共同企画によるガンシューであることも判明。ファンならずとも、これは見逃せないタイトルだぞ!!　もちろん、プレイしてきたので早速報告しよう。

ロケテストが行なわれた場所は、吉祥寺のLoft地下にある「プラサカプコン吉祥寺店」。開催日が週末ということもあって、店内は大勢のお客さんで混みあっていたが、やはり「バイオ」の認知度は高いらしく、特に人だかりができていた。2P同時プレイするカップルや友達同士の姿が多かったが、中にはホームページの告知を見て遠方から足を運び、早朝から開店を待っていたという強者もいた。そんなこんなでロケテストは大盛況、日曜夕方はほとんどフル稼働の人気っぷりで、大好評のうちに終了したようだ。

アーケード版バイオは"3Dフリームーブ・ガンシュー"というジャンルである。一見すると固定式のガンコンは、軸部分が十字レバーのように可動する仕組み。これを操作することで自キャラが進んだり後退したりするのである。実際にプレイしてみると、操作に慣れるまではゾンビを追いかけてグルグルグルグル……。しかし、移動しつつゾンビを狙うという操作感に慣れてくると……、これはとてもオモロイ！「おっしゃこいー、ゾンビども～」ってな気分でゾンビを追いかけバスバス吹っ飛ばして、爽快なことこのうえないのだ。

まだまだロケテストの段階なので、内容や設定については詳しく説明できないが、今後の情報を期待していてもらいたい。

編集部より：こういう場合、普通はプレイ中の写真があるものなんだが……。スマン、どうしても撮影できなかったんだ……。次回こそ必ずや……。待っててくれ！

シャカタンやって、グッズもらって、メダルで遊ぼう！

EVENT

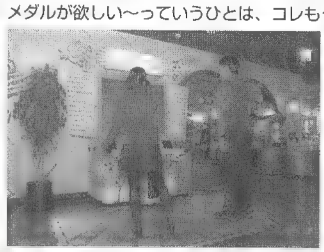
「みんな、シャカタンやってるかい？」というわけで、毎月シャカっ党が取材でお世話になっている渋谷GIGOから、アルカディア読者のみんなへプレゼントのお知らせだ。

■サービス・その1　シャカタングッズプレゼント！

アルカディア本誌を持って、渋谷GIGOへ行けばシャカタングッズがもらえるのだ！　先着20名にのみプレゼントされるので、急いで行かなきゃ手にできないぜ。

■サービス・その2　メダル毎日プレゼント!!

同じくアルカディア本誌を持って行くと、4月30日まで、何と毎日メダルがもらえるという超ビッグなプレゼントもあるぞ!!　但し、これは1日1人1回限り。メダルが欲しい～っていうひとは、コレもって毎日イケ!!



シャカっ党が渋谷GIGOできみたちを待っている！　かもしれない。

セガプライズ 新作内見会リポート！ ……にょ？

REPORT

バレンタインデーの2月14日、セガが7～9月に発売するプライズの新作内見会が開催されたぞ。

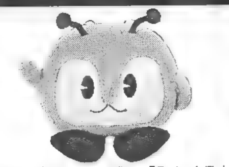
今年の夏もセガプライズからは新キャラクターが続々発表される。まずは「いまどきのこども」！ っていきなり懐かしめのキャラだけど、ぬいぐるみやストラップのクオリティの高さは必見だ。それから、球根が意志を持って動物になってしまったという、いやし系（そろそろ死語？）の「Qコン動物」。名前そのままの姿でぬいぐるみとキーチェーンフィギュアが登場するのだ。他には、都営バスのマスコットキャラ「みんくる」、セブンイレブンのネットショップ「セブンドリーム・ドットコム」のイメージキャラ「ナビファミリー」がぬいぐるみで発売されるぞ。

そして、今回の目玉キャラ（?）は「にょ」です。そうです、ありそうでなかった「デ・ジ・キャラット」がぬいぐるみと携帯ストラップになって8月にゲーセンに姿を見せます。コレは、ゲーセン以外でも人気が出そうな気がするね。



©BROCCOLI2001 illust/Koge-Donbo

ついに登場、でじこの景品。デ・ジ・キャラット、プチ・キャラット、ゲマなど全5キャラがぬいぐるみ（8月発売）と携帯ストラップ（9月発売）になるぞ。



都営バスのシンボル「みんくる」のぬいぐるみは9月登場。
©東京都交通局



定番「ラブひな」の「コレクションフィギュア サマーバージョン」。7月登場。
©赤松健・講談社/ラブひな温泉組合・テレビ東京



これがQコン動物だ。球根が飼い主（育て主？）を喜ばせるため神様にお願いして、動物になったのだ。
©JINCO/jin factory

ナコルルストーリーの最終章がビジュアルノベルで登場!!

RELEASE

ナコルルの真実の物語が、今語られる！

ユーザーから絶大な支持を受けた「サムライスピリッツ」の中でも、とりわけ人気が高く様々なメディアに登場してきた少女「ナコルル」。そのナコルルとの心の交流を描いたインタラクティブなビジュアルサウンドノベルが登場するのだ。その名も『ナコルル～あのひとからのおくりもの～』。制作にあたっては、サムライスピリッツオリジナルスタッフが再度集結を果たした。ナコルルの真実の物語が、徹底した「シナリオ」「サウンド」「ゲーム性」で展開するぞ。遂にナコルルの物語はここで完結を迎えるのだ。

グラフィックについては、サムスピ・SNKファンでなくてもその魅力をよく知られている北千里が担当しているのも見逃せない点だ。キャストの方でもオリジナルスタッフが集結していて、アーケードでの声を担当した生駒治美さん（ナコルル）・神谷けいこさん（リムルル）による、姉妹愛（掛け合い？）も見所（聞き所？）だ。どんな掛け合いが行なわれるのか、今から楽しみだぞ！

さらにゲームの内容を少し紹介しよう。プレイヤーは主人公（7歳のこども）としてナコルルと共に暮らし、たくさんの村人との交流する中、巫女としてのナコルルの運命を近くで見つめる。それは何気ないナコルルとの日々の暮らし、ナコルルの友人との出会い、そしてナコルルの恋などだ。

はじめて巫女として天草史郎討伐を果たし、命を懸けた羅生神ミヅキとの戦いまで、選ばれし巫女としての運命と、普通の女の子としての幸せを望む気持ちに翻弄されるナコルル。その可愛らしく、そして哀しい姿を主人公の視点で追いかけるこのビジュアルノベル、単調に読み進めるだけでなくミニゲーム的要素も盛り込まれているので飽きさせない。PCを持っていない人はこれを機会に購入を考えてみてもいいんじゃないかな？ 心に残る音楽、素晴らしいグラフィック、最高のスタッフによって創り上げられた、ナコルルストーリーの最終章。お楽しみに。



『ナコルル～あのひとからのおくりもの～』
6月発売予定 Windows95/98 Me対応
開発：(有)インターレッツ「ナコルル製作委員会」
制作協力：(株)SNK、(株)アルゼ (株)サイトロン アンド アート

「プラスe」ヒットメーカーのコンテンツはこれだ！

RELEASE

前回もこのコーナーでお伝えした「プラスe」の続報をお届けしよう。ファミリーレストラン向けパーキングシステム開発の最大手JCMが1月に発表したマルチメディア端末プラスeは、オンデマンド・インタラクティブTV端末だ。様々なコンテンツ情報を高速で配信可能にし、ファミレスや居酒屋、カラオケ店などのテーブルに設置された端末から、様々なコンテンツを楽しむことができるというもの。その全貌がどんどん明かされていく中で、今回ヒットメーカーが提供するコンテンツについての詳しい内容が明らかになったのでさっそく最新情報を紹介するぞ！

まず1つ目は指導霊（ガイドスピリット）が運勢を教えてくれる占いコンテンツ「占いオバケ ガイドスピリット」。そしてゲームコンテンツはアーケードで大人気のあのゲームの続編「タッチ・デ・ウノー！ 2」だ。今回は2人でパネルにタッチして遊ぶゲームもたくさん用意されているので、カップルや仲間で遊べば盛り上がること間違いなしだ!!

なお、3月から「安楽亭」「不二家レストラン」などでサービス開始となる予定だ。

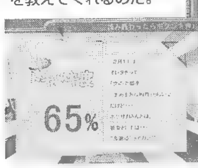
占いオバケ ガイドスピリット



まずは様々な霊がいる中から、プレイヤーのガイドスピリットが判明するぞ。



今週（来週）の全体運と、それに対するアドバイスを教えてくれるのだ。

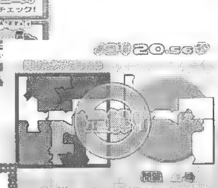


最後にカップル運や出会い運、仕事・勉強運に金運など、どれか1つを占ってくれる。

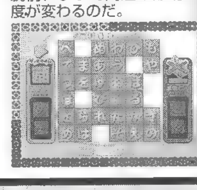
タッチ・デ・ウノー2



ファミレスで遊べるとは嬉しいね！ まずは3つのコースから、どれを遊ぶかセレクトしよう。



トコトントレーニングコースでは、プレイヤーの腕前によって問題の難易度が変わるのだ。



3つのステージを2人でプレイして、右脳カップル度をチェック。悪くてもイジけるなよー。

宙（おおぞら）出版リリース案内

RELEASE

ゲームファンにはたまらない、注目のコミックスが宙（おおぞら）出版より1月から2月にかけて相次いで発売されたぞ。いずれも超人気タイトルを題材にしたもので、内容も充実しているぞ。
コミックファン諸君、要チェックだ！

①4コママンガ㊛スタジアム
「スーパーロボット対戦α①」
判型：A5判
定価：657円+税
ISBN4-87287-453-6

②4コママンガ㊛スタジアム
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000④」
判型：A5判
定価：657円+税
ISBN4-87287-473-0

③コミックアンソロジー
「熱闘！ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」
判型：A5判
定価：848円+税
ISBN4-87287-473-0

④4コママンガ㊛スタジアム
「CAPCOM VS.SNKミレニアムファイト2000③」
判型：A5判
定価：619円+税
ISBN4-87287-475-7

⑤4コママンガ㊛スタジアム
「CAPCOM VS.SNKミレニアムファイト2000④」
判型：A5判
定価：619円+税
ISBN4-87287-482-X

⑥コミックアンソロジー
「決戦！ CAPCOM VS.SNKミレニアムファイト2000 」
判型：A5判
定価：848円+税
ISBN4-87287-483-8

①スーパーロボット対戦α①



②ザ・キング・オブ・ファイターズ2000④



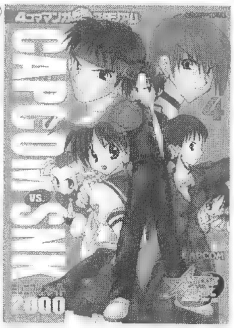
③熱闘！ザ・キング・オブ・ファイターズ2000



④CAPCOM VS SNKミレニアムファイト2000③



⑤CAPCOM VS SNKミレニアムファイト2000④



⑥決戦！CAPCOM VS SNKミレニアムファイト2000④



～おトクなお知らせ～
宙出版様より、このページで紹介したコミックス6冊をセットにして3名様にプレゼントしていただけることになりました!! 希望者はP184のプレゼントページへ急げ！

宙（おおぞら）出版のコミックスについてのお問い合わせは下記
〒162-8611 TEL03-5228-4076
東京都新宿区早稲田鶴巻町543株式会社 宙出版

カプコン新業態店「デジログラボ」始動！

RELEASE

カプコンの新業態店舗「ブロードバンドシティ デジログラボ堺筋本町店」が、1月9日に大阪の堺筋本町にオープンしたぞ。ここでは高速回線を用いての快適なインターネット利用ができるほか、メールの送受信、ネットワークゲームなどが利用できるのだ。とは言え、まだまだ巷には「利用はしたいけど、まだパソコンのコトよくわからないし……」という人も少なくないでしょう。実はそんなふうに思っているアナタ！ ご心配なく!! アナタのような人にこそ、デジログラボを是非とも活用してもらいたいのだ。ここではPC初心者に対して、専門のトレーニングを積んだスタッフが、親切にインストラクションしてくれるサービスが実施されている。インストラクション利用料金は、30分300円とPC教室に比べるとはるかにお得だ（初回のみ入会金300円が別途必要）。パソコンの電源の入れ方に始まって、様々なことを丁寧に教えてくれるので、安心して足を運ぼう。

デジログラボでは数多くのパソコンが導入されていて、その数は全部で91台（ウィンドウズ機89台、マッキントッシュ2台）となっている。通信回線にはブロードバンドのSDSLを使用しているとあって、相当早くて快適だ。

また、店内の雰囲気も、快適に過ごせるように気遣いが行き届いている。明るく開放的な中にPC同士が広い間隔で設置されているほか、個室として利用できるレンタルオフィスも併設されている。中にはコピー機やFAX機、携帯電話の充電器（チャーボくん）なども置かれていて、忙しいサラリーマンなどが利用する姿もとても多いのだ。営業時間は午前6時45分から、夜の11時まで。高速回線でネットゲームを遊んだり、PCを学んだりするのに絶好のこの環境。PC中級者、上級者にはさらに上のステップをアドバイスしてくれるので、これを機にいっちょ勉強してみるっていうのはどうだろうか。

ブロードバンドシティ デジログラボ堺筋本町店
【料金】
入会金：300円　30分：会員200円・ビジター300円
【営業時間】
6:45～23:00
【場　所】
大阪市中央区安土町1丁目7番13号トヤマビル1F
【交通手段】
大阪市営地下鉄「堺筋本町駅」下車、12番出口を出てすぐ

夢のプロリーグ開設へ向けて1on1 OPEN TOURNAMENT QUAKE Ⅲ ARENA開催

EVENT

昨年末に渋谷にOPENしたインターネットステーション「Necca」で、2月10日、11日の両日にパソコンソフト『QuakeⅢARENA』のオフライン大会が開催された。これは、現在韓国で最も加熱しているインターネットゲームのマッチング・ランキングサイト「BATTLE TOP」の、日本版サイト「BATTLE TOP JAPAN」の主催によって行なわれたものだ。

決勝トーナメントが行なわれた11日、多くの報道陣が見守る中、全国から集まった強者の頂点に立ったのは、「Rebellion」こと守山敬誠君。同じく決勝の場へと勝ち進んだ、兄の「425xx」松太郎君との一進一退の熱戦を制し、見事賞金10万円を手にした。

BATTLE TOPでは今後もこういった大会を開催していく。多くのゲーマーが活躍している韓国のプロリーグのように、日本でもインターネットゲームのプロゲーマー誕生へ向けて努力したいとコメントしていた。

本誌でも紹介した、韓国のインターネット施設「PC房」の、日本輸出版であるNeccaも、どんどんと店舗数を増やしていく予定。日本人初のプロゲーマーが誕生するのも、そう遠い将来ではないかも知れない。


決勝はハイレベルな兄弟対決。お互い一歩も譲らない好カードだった。

見事、勝利とスポンサーからの賞金10万円を勝ち取った守山敬誠君。彼のような強力なプレイヤーが、活躍する場が増えていくに違いない。


BATTLE TOP JAPAN
マッチングをはじめ、様々なサービスも3月から開始予定。
君もゲーマーの頂点を目指そう。
http://www.battletop.co.jp/
Necca
東京都渋谷区宇田川町13-8　ちとせ会館３F　電話：03-5728-2561
http://www.interpia.ne.jp/

DOC全国最強馬主決定戦「優駿王」開催中！

EVENT

ファンの熱い思いに応えて、ついに全国大会の幕が切って落とされた！「ダービーオーナーズクラブ・優駿王」。先月に引き続いて、全国大会のお知らせをしよう。

まずは去る2月18日をもって、店舗予選が無事に終了した。見事店舗予選を通過した600名は、次にエリア大会へと進むことになる。エリア大会は3月3、4、10、11日に行なわれるので、参加者は日時を間違えないように、そして遅れずに参加しよう！ 不明な点は、慌てず騒がず大会事務局まで問い合わせよう。

STEP 2「エリア大会」

店舗大会での予選を通過した、600名によって戦われるエリア大会。全国を、北海道／東北／北関東／関越／埼玉／千葉／東京第1、2、3、4／北陸・岐阜／長野／静岡／名古屋第1、2／京都・奈良／大阪第1、2、3／中国／九州北第1、2／九州南のエリアに分け、大会は行なわれる。自分で育成した自慢の持ち馬を持ち込もう！

【開催日】3/3、4、10、11

【ルール】
- レースプログラムは、「GⅠイベントモード」にて実施。
- 馬カードの入れ替え可能な「最強オーナー決定戦」にて決定。
- 馬カードは1選手につき6枚まで持ち込み可能。

STEP 3「決勝大会」

日本全国から勝ち上がってきた名馬が集結。栄冠は果たして誰の手に!?

【開催日】3/20

「渋谷ギーゴ」で開催予定。

ダービーオーナーズクラブ全国最強馬主決定戦「優駿王」
●大会ホームページ
http://www.sega.co.jp/doc/topics/topics.html
●大会事務局電話番号
03-5737-7598

ナンジャタウンに「福袋探偵大學」オープン!!

PARK

【福袋探偵大學オープン】

池袋サンシャインシティ内「ナンジャタウン」に、3月17日「福袋探偵大學」がオープンするぞ！ これは探偵修行アトラクションで、プレイヤーは見習い探偵として調査訓練に参加。ナンジャタウンの街並みを巡って情報を得る調査訓練を行ないながら修行を積むのだ。訓練終了後には「マッピー学長」と結果について会話できるぞ！ マッピー学長はナムコ独自の音声会話システムを初めてアトラクションに応用した音声会話ロボット。学長の出題するなぞなぞに見事正解すると、ボーナス点が加算されるなどの特典もあるぞ。では、まずは街の噂やタレ込み電話から情報収集だ！ 果たして君は「探偵免許証」の段位を取れるか!?

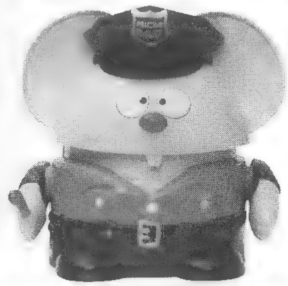
【春休みスペシャルイベント開催！】

他にもナンジャタウンでは3月17日から4月8日まで春休みスペシャルイベントが開催される。豪華賞品が用意されているイベントもあるぞ!!

■推理アトラクション「福袋桜盗難事件」 3/17～4/8
パーク内を巡って住人への聞き込み調査を行ない、集めたスタンプの絵柄をヒントに盗んだ犯人と桜の木のありかを見つけだせ！

■クイズラリー「奉納だんご盗難事件」 3/24～4/8
毎年桜の季節に行なわれる「春まつり」の前夜、忽然と消えた「奉納だんご」を探し出せ！ 町中に散らばった映像、音声、物的証拠が手がかりだ。

■ナンジャTV「春祭りスペシャル」 3/24～4/8
家族で楽しめる公開TV番組型キャラクターステージショー。日替わりで大道芸人が登場したり、ナジャヴたちのステージショーが行なわれるぞ。



こちらが福袋探偵大學のマッピー学長。アトラクションの結果から「探偵免許証」の段位を認定するだけでなく、プレイヤーを褒めたり励ましたりしてくれるハートフルな演出がイカスのだ。このマッピー欲しいですね。

カプコン『着メロコレクション』新作情報！

RELEASE

携帯電話の機種を確認して、ケーブルに接続し、ちょちょいと操作するだけで最新の曲や待ち受け画面がダウンロードできるカプコンの『着メロコレクション』。

随時たくさんの曲が更新され続けているにも関わらず、スペースの都合で紹介できるのはいつもごく僅か。トホ……。しかし、今回は大幅にスペースをとったぞ！ じーっくりとご覧あれ。

【着メロコレクション最新情報】
着コレからの最新の曲はコレだ。早速ダウンロードして、たちまちみんなの人気モノだぜ!!
M(浜崎あゆみ)、プライマル。(THE YELLOW MONKEY)、ミニモニ。ジャンケンぴょん！(ミニモニ。)、I miss you～時を越えて～(MISIA+DCT)、JIRENMA(Every Little Thing)、ラッキープール (JUDY AND MARY)、I'm here saying nothing (矢井田瞳)、サボテン(ポルノグラフィティ)、Purple The Orion (DA PUMP)、美しいこと (AJICO)、ばらの花 (くるり)、come again(m-flo)、キャラだもん (篠龍)、チキチータ (アバ) ……他多数。

【マチキャラギャラリーズ】
携帯電話の待受け画面に、お好みの画像を簡単自動入力できる便利なサービス「マチキャラギャラリーズ」。

さてさて今回からの新登場は、テレビ東京系列にて好評放映中の「幻想魔伝最遊記」のキャラクター画像。そして金城武を起用したことでも話題を呼んだ、現在好評発売中のPS2用ソフト「鬼武者」のイラストも追加された！ どんどんボリュームUPし続けるマチキャラギャラリーズに、今後も期待しよう。

また着コレの最新情報は、カプコンホームページでもチェックできるぞ。設置店がわからないという人も、ここへ行けば店舗のリストが掲載されているので近場の設置店を探してみるといいぞ。
【カプコンホームページ】
http://www.capcom.co.jp/

曲名	アーティスト	配信日
Can You Keep A Secret？	宇多田ヒカル	2月9日予定
ボクの背中には羽根がある	KinKi Kids	2月9日予定
冷たい海	倉木麻衣	2月9日予定
Start in my life	倉木麻衣	2月9日予定
BOARDING	T.M.Revolution	2月9日予定
Take Me In	Bonnie Pink	2月13日予定
Is This Love	EARTH	2月13日予定
千の瞳	Revenus	2月13日予定
ジンセイ	BARGAINS	2月13日予定
S.O.S.	アバ	2月13日予定
空のむこうまで	織田裕二	2月更新予定
眩暈/edge	鬼束ちひろ	2月更新予定
Desire	Do As Infinity	2月更新予定
Little Girl	田口理恵	2月更新予定
Miracles	平井堅	2月更新予定
always love	MAX	2月更新予定
unbalance	木村由姫	2月更新予定
evolution	浜崎あゆみ	2月更新予定
好きだけじゃだめなんだ	DREAMS COME TRUE	2月更新予定
Graceful World	Every Little Thing	2月更新予定
ハナムケ ノ ハナタバ	花*花	2月更新予定
初恋	aiko	2月更新予定

GAME MAKERS News Trancemitter

AM2 SOFTWARE R&D DEPT. #2



AOUショーで『バーチャファイター4』の映像をご覧になっていただけたでしょうか。今、チーム一丸となって開発に取り組んでおります。
今度のバーチャは、色々な仕掛けを用意していますので、楽しみにしていてください。アルカディアをチェックしていれば、かなり『バーチャファイター4』をわかってもらえると思います。
表紙の二人は、ゲームとはまた一風雰囲気が違う、社交界のジャッキーとサラです。「4」のジャッキー・サラもかなりいい仕上がりになると思いますので、2人のファンの方々、期待していてくださいね。

AM2 OF CRI パブリシティ　後藤史生

The Future Is Now SNK®

AOUショーではたくさんの方にご来場いただきまして本当にありがとうございました。MVSの『戦国伝承2001』には皆さん驚いたのではないでしょうか？……というか1作目が91年の発売でしたのでタイトル自体知らない人も結構多いのでは!?　それからアルカディアが店頭に並ぶころにはSNKのメダルゲーム、プロスロットシリーズ『DH2』がゲームセンターにも登場しますので、ぜひ楽しんでください。

(株)SNK 奥野

av

AOUショーはどうでしたか？　私の最新作『モンキーボール』は遊んでもらえたでしょうか？　ありそうでなかったこのゲーム、実はかなりの自信作です。自慢のバナナ型コンパネでモンキー達を自在に操ってゴールを目指してください。隠しルートや隠しゴールなんかも結構あって、幅広い遊び方も出来ます。
そしてついにお目見えの『バーチャストライカー3』。来年は待ちに待ったワールドカップ、このゲームでその前哨戦をたっぷり楽しんでくださいね。

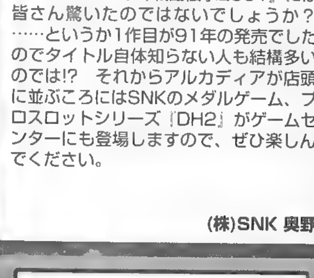
(株)アミューズメントヴィジョン　名越 稔洋

ADORES

12月・1月の全店イベント「新世紀ドカンとキャンペーン」に多数ご応募いただきまして誠にありがとうございます。おかげさまで約5万通のご応募を頂きました。厳選なる抽選の上、2ヵ月間有効のメダルパスポートを200名のお客様に、また、Wチャンスとしてはずれた方の中から1000名様にジュニアパスポートをお送りいたしました（パスポート当選者の皆様、どんどん使わなければソンですよ）。アドアーズでは次なるイベントを企画中です。来月号で公開予定!?　ご期待ください。

アドアーズ(株)　運営統括課　大塚 雅美

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO



KONAMI®

AOUに出展した『モーキャップボクシング』いかがでしたか？　アミューズメントスポットで稼働するまであとわずかです。このゲームの最大の攻略法？は、まずロードワークから！　どんなにゲーム上手でも、体力がなければ世界チャンピオンにはなれない、ゲーマー泣かせの作品です。

コナミ(株)　OSAKADA

CAPCOM®

読者のみなさんコンニチワ。今月はネタがないんです。というか、書いてもOKのネタが少ないっちゅうのが正解。ホントは言いたいことがいっぱいあるのに！　っと書けるというのは、逆にいえば幸せなことなんだよね。と精一杯思い込んでみたけど、胸張って言えることが多いほうが全然良いよな〜。いかん、前向きに宣伝しなければ。
プラサカプコン吉祥寺店で、3月18日に「CAPCOM VS. SNK」のゲーム大会を行ないます。詳細はHPにて告知！　ぜひ参加してね！

(株)カプコン　尾島

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜい!!」の意気込みだけは伝えたい！　というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

GAME MAKERS News Transmitter

SEGA

新製品アナウンスは各開発分社に任せるとして、今後この誌面ではアミューズメント施設やイベント関連を中心にお知らせします。かつてない規模の全国約600店舗が参加したダービーオーナーズクラブ「優駿王」全国大会。店舗大会を経て、3月上旬から中旬にかけて、店舗代表による各エリア大会、そして3月20日（祝）には渋谷GIGOにおいて、決勝大会が開催されます。DOCファンならずとも息をのむ熱戦が繰り広げられることでしょう。観戦お待ちしています。

(株)セガ　広報　田中

Seibu KAIHATSU INC.

前世紀から製作していました新作落ちものパズルもようやく完成し、2月末発売に向けスタンバっている今日この頃の弊社でございます。この文が掲載される頃には発売ドンピシャ！　という頃合ですのでゲーセンで見かけた際には宜しくお願い致します。またいつもにより訳ありのため、タイトル名は掲載できませんが以前、弊社で製作していた『戦球』を念頭にして頂ければハッピーでございます。

(有)セイブ開発 広報室

SUNSOFT

毎度どーも。サンソフトです！　前回から相変わらず進展も無くのほほんとした毎日を送っております（いいのか？）……ウソです。すみません、そういえば東京ゲームショウに出展するのでした。エイプリルフールなのでどんな発表してもOKな気がしますが、やっぱ駄目ですか？　とりあえず、いろいろやってますのでいらしてください。シーユー幕張。ってことでまた来月。

サンソフト・広報・渡部

Sammy

こんちはです！　まずは、2月11日開催のGGX全国大会に参加して頂いた方、お疲れさまでした！　そして、AOUエキスポでサミーブースに来ていただいた方、ありがとうございました。今回の2つのイベントを通じて、皆さんからのご意見は必ずやスタッフに伝えて、今後の作品作りに反映致します。個人的にイチ押しなのは、やっぱりGGX新キャラ案「カイに憧れる聖騎士団見習い」かなぁ……。
どうですか、みなさん？（笑）

サミー(株)　広報　竹中

TAKUMI

新世紀に突入してから2ヵ月がすぎました。早いものです……。皆さんはどのようにお過ごしですか？　なぁ～んて、ありがちなフレーズで始まりましたが（と言うか前回も同じような……）、今月も「ダァーッ！」と行ってみましょう！　さてさて、前号、今月号と紹介され、本格的にそのベールを脱ぎつつあるシューティングがタイトーさんから近々登場予定です!!　もちろん企画・開発は当社。その名は～『NIGHTRAID』ですっ！　登場まで今しばらくご辛抱を…。あら、そこのアナタ、もう腕が震えてますよ。辛抱、辛抱…。ダァーッ!!

(株)タクミコーポレーション　日下

TAITO

AOUに来てくれた皆様ありがとうでした。『スタントタイフーン』はどうでしたか？　これから年度末に向けてガンガン近くのお店に出荷していきますので見かけたらぜひぜひプレイしてくださいね。きっとですよ!!　AOUも終わったので私・松桐は今は次なる野望に向けて充電期に入ります。何かやってほしいことがあったら「俺聞け」までメールくださいね。それとちょこっと宣伝。PS2版で「電車でGO！3」と「バトルギア2」が今月末に発売ですのでよろしくね！！
http//:www.taito.co.jp/gm/matsukiri/

舞台の上からみんなに愛を・・松桐坊頭でした

sega rosso

皆さん、コズミックスマッシュをプレイして頂いてますか？　インターネットランキングも盛り上がってきて、日本人とスイス人のランキングが熱いです。是非参加を！　なんとコズミックスマッシュのサウンドがJ-WAVEのJ-WAVE DXという番組で使われています。DJ TAROさんも一押しなので、Check it outです!!　さらにあるTV番組でも使われる予定なのです。クリエーターの注目度が高いこのゲームで是非世界一を目指して頑張ってください。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

PCCW JAPAN

ケータイピピCity Version Ver.3.0がいよいよ登場！　今回から遂に、ケータイピピで撮影した写真をメールにして友達の携帯電話に送ることが可能になりました。撮影機能も、自分だけのオリジナルフレームが作れるスタンプ機能を搭載しパワーアップ！　面白い写真を友達に。思いを込めた写真をあの人に届けちゃおう。さらに、マンモスネットの「ピピ画像つき掲示板」にピピで撮った写真を登録できるぞ！　マンモスネットは、今人気爆発中のメル友発見サイト。あなたにも、素敵な出会いが待っているかも!?　貴女だけの待ち受け画面を簡単に作ることができる機能も、フレーム増量やスタンプ機能でさらに充実です。

PCCWジャパン　広報/芦沢 サトシ

namco



(株)ナムコ　第二開発本部　御所脇

TECMO

AOUテクモブースに来てくださった皆様、本当にありがとうございました！『モンスターファームジャンプ』は楽しんで頂けましたか？　「DOA」「ギャロップレーサー」に続き「モンスターファーム」シリーズ待望の業務用デビューです!!　会場でプレイできなかった方も、3／22には家庭用（PS）で一足先に発売されるので、ぜひプレイしてみて下さい！　ちなみに、今回は映像出展のみとなってしまった『ギャロップレーサー5（仮）』も3／29にPS2で発売になります！　お試しあれ!!

テクモ(株)　広報　つっちー（土原）

WOW ENTERTAINMENT

AOUショーにWOWからは5タイトル出展しました。『犬のおさんぽ』『ダイナミックゴルフ』『スーパーメジャーリーグ』『ワイルドライダーズ』とあと1つがナムコ様との共同開発の『ヴァンパイアナイト』です。3月上旬にはアーケードでも遊べるようになるので期待しててください。あとJ-PHONEのゲームコンテンツサイト「ワウ☆スポーツ」に2つの新しいゲームの配信を開始しました。「めっちゃスノボ」と「ラブ☆テニス」です。J-PHONEユーザーはこちらも試してね。

(株)ワウエンターテイメント　角村

Hitmaker

毎度！　毎月の原稿にネタがつまり気味な笹原です。ところでヒットメーカーが自信を持ってリリースした『AIR TRIX』はもうプレイしていただけましたでしょうか？　簡単操作で凄いトリックが出せる気持ち良さにウチのスタッフはおろか、アンタ誰やねん？　という社内の人まで夢中なゲーム。マジで気持ち良いのでお試しあれ。あ、そうそう『電脳戦機バーチャロン フォース』の続報がそろそろ出せそうなので来月号も要チェック！　まだまだヒットメーカーはアーケードやりますぜ！　今後もよろしく。また来月。押忍。

(株)ヒットメーカー　広報企画室室長　笹原 拓

VISCO



BANPRESTO

もちろん、みなさん見に来てくれたであろうAOUショーでも展示した、最新の景品ラインナップをちょっと紹介！　昨年末に登場してご好評いただいた「カプコンキャラクター」のフィギュア。その続編が7月にサマーバージョンで帰ってきます！　その名も『カプコンキャラクター　サマーパラダイスフィギュア』。春麗、さくらなど5人のキャラクターがセクシーなポーズであなたを魅了すること間違いなし！　7月まで楽しみに待っててください!!

(株)バンプレスト　小林

みなさん、AOUエキスポお疲れさまでした。9月のAMショーと合わせて年2回、皆様と一斉にお会いできることを喜ぶ限りでございます。それにしても、毎回新製品がたくさん出ますね。会場に足を運んだたくさんのアーケードファンもきっと大満足だったことでしょう。　こういうネタをショー開催前に書くって大変ですね。広報担当のみなさん、毎月本当にご苦労様です。（K）

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ゲームセンターインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

順位	ゲームタイトル<メーカー>	ポイント
1	バーチャストライカー2 Ver.2000<ヒットメーカー/セガ>	130.9
2	ミスタードリラー2<ナムコ>	123.6
3	スポーツジャム<ワウ エンターテイメント/セガ>	83.6
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	69.1
5	団地でクイズ 奥さん4択ですよ<アルトロン/テクモ>	65.5
6	対戦ホットギミックフォーエバー<彩京>	54.5
7	ブラッディロア3<エイティング/ライジング/ハドソン>	47.3
8	ハイパービシバシチャンプ<コナミ>	43.6
9	メタルスラッグ3<ナスカ/SNK>	40.0
10	テトリス T.A.PLUS<アリカ/彩京>	32.7
10	子育てクイズ マイエンジェル3<ナムコ>	32.7
10	パズLET<ユニーズ>	32.7
13	スーパー上海 ドラゴンズアイ<ホット・ビィ/タイトー>	29.1
13	アイドル雀士スーチーパイⅢ<ジャレコ>	29.1
15	パワースマッシュ<ヒットメーカー/セガ>	25.5

コックピット・アップライト TOP15

順位	ゲームタイトル<メーカー>	ポイント
1	ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	181.8
2	ザ・警察官 新宿24時<コナミ>	163.6
3	シャカっとタンバリン！<セガ>	98.2
4	コードワンディスパッチ<コナミ>	61.8
4	ドラムマニア 3rdMIX<コナミ>	61.8
6	ダンスダンスレボリューション 4thMIXPLUS<コナミ>	58.2
7	パンチマニア北斗の拳2<コナミ>	36.4
8	バトルギア2<タイトー>	54.5
9	ポップンミュージック5<コナミ>	32.7
9	タイムクライシス2<ナムコ>	32.7
11	コンフィデンシャルミッション<ヒットメーカー/セガ>	29.1
12	アニメチャンプ<コナミ>	25.5
12	スリルドライブ<コナミ>	25.5
14	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド<スマイルビット/セガ>	21.8
14	ゴルゴ13 奇跡の弾道<ナムコ>	21.8

アーケードゲーム 読者 ランキング

順位	ゲームタイトル<メーカー>	ポイント
1	ギルティギア ゼクス<アークシステムワークス/サミー>	342.5
2	燃えろ！ジャスティス学園<カプコン>	152.7
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ<カプコン>	96.6
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000<SNK>	88.9
5	ポップンミュージック5<コナミ>	35.4
6	ブラッディロア3<エイティング/ライジング/ハドソン>	32.8
7	ガンスパイク<彩京/カプコン>	31.9
8	ドラゴンブレイズ<彩京>	21.6
9	ミスタードリラー2<ナムコ>	18.1
10	ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE<カプコン>	16.4
11	ビートマニアⅡDX 4thstyle<コナミ>	15.5
12	スラッシュアウト<アミューズメントヴィジョン/セガ>	11.2
12	ギガウイング2<タクミ/カプコン>	11.2
12	ミスタードリラー<ナムコ>	11.2
15	サイヴァリア リビジョン<サクセス/タイトー>	10.4
16	ダンスダンスレボリューション 4thMIX<コナミ>	10.4
17	餓狼 -MARK OF THE WOLVES-<SNK>	9.5
18	デスクリムゾンOX<エコールソフトウェア/セガ>	7.8
19	ギガウイング<タクミ/カプコン>	6.9
20	テトリスT.A.<アリカ/彩京>	6.0
20	パンチマニア 北斗の拳2<コナミ>	6.0
20	デッドオアアライブ2 ミレニアム<テクモ>	6.0
23	鉄拳タッグトーナメント<ナムコ>	5.2
23	エスプレイド<ケイブ/アトラス>	5.2
23	サンバDEアミーゴ<ソニックチーム/セガ>	5.2
23	ダービーオーナーズクラブ2000<ヒットメーカー/セガ>	5.2
27	ストライカーズ1999<彩京>	4.3
27	ゴルゴ13 奇跡の弾道<ナムコ>	4.3
27	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラムVer.5.66<ヒットメーカー/セガ>	4.3
27	シャカっとタンバリン！<セガ>	4.3
27	婆裟羅<ビスコ>	4.3
27	パワースマッシュ<ヒットメーカー/セガ>	4.3
27	リッジレーサーV アーケードバトル<ナムコ>	4.3

ランキング評

全国から読者人気票とゲームセンターから寄せられる「人気」「インカム（売上げ）」を集計データとしている。まず、読者からの集計ではビデオゲーム、コクピット、アップライトタイプが個別集計される傾向があるため、結果もそれに準じてある。このように、[illegible]を繰り返しながら[illegible]集計独自のデータではあるが、見ごたえのある結果となった。

[illegible]、絶対的な人気ゲームの[illegible]対戦格闘ゲーム。その中でも「ギルティギア ゼクス」の人気は断トツ。2位の「ザ・キング・オブ・ファイターズ2000」と並び、発売以来半年以上経過しているにもかかわらず、高い人気を維持している。また、[illegible]にランクインした「ポップンミュージック5」の存在は相当なものと考えていいだろう。

インカムに目を移すと、人[illegible]実情が見えてくる。そこにあるのはロケーションにおける稼働状況の高いタイトルだ。「バーチャストライカー2 Ver.2000」や「ダービーオーナーズクラブ2000」などはもはや定番だ。コナミの「ザ・警察官」「シャカっとタンバリン！」などの目新しいタイトルも参考。

今後、人気やインカムの統計の変動がどうなるか、期待しておいてほしい。

ADB通信
先日行なわれた全国大会イベントでの人気を裏付けるかのように、先月に引き続いて「ギルティギア ゼクス」がトップに君臨。はたしてギルティからトップの座を奪うタイトルが登場するのはいつになるのか？ 2月、3月にリリースされるタイトルに注目しよう。君の手でランキングに命を与えてくれ！ 読者プレゼントに応募するついででもいいから……。

4月以降の発売タイトル

4月	プロギアの嵐<ケイブ/カプコン>
5月	ゼロガンナー2<彩京>
未定	バーチャファイター4<AM2 OF CRI/セガ>
未定	戦国伝承2001<SNK>
未定	スパイカーズバトル<アミューズメントヴィジョン/セガ>
未定	バーチャストライカー3<アミューズメントヴィジョン/セガ>
未定	モンキーボール<アミューズメントヴィジョン/セガ>
未定	ナイトメアインザダーク<イレブン/SNK>
未定	BASH（仮）<オリエンタルソフト>
未定	G2020<オリエンタルソフト>
未定	X2222 Gストリーム<オリエンタルソフト>
未定	マジックボックス<オリエンタルソフト>
未定	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ2<カプコン>
未定	クラブカート<セガ>
未定	モンスターファームジャンプ<テクモ>
未定	ギャロップレーサー5<テクモ>
未定	婆裟羅2<ビスコ>
未定	電脳戦機バーチャロン フォース<ヒットメーカー/セガ>
未定	犬のおさんぽ<ワウエンターテイメント/セガ>

ご協力いただいた店舗様

ゲームファンタジア　ミラノ店	新宿区歌舞伎町1−29−1新宿TOKYU　MILANO1〜3階 電話03−3200−0884
ゲームファンタジア　渋谷店	渋谷区宇田川町13−11KN渋谷1ビル1〜4階 電話03−3496−5856
ゲームファンタジア　サンシャイン店	豊島区東池袋1−14−4シマネサンシャイン1〜3階 電話03−3971−9601
ゲームファンタジア　八王子店	八王子市東町11−3シグマゲームファンタジアビル地下1階〜4階 電話0426−48−1288
ゲームファンタジア　バーディー店	町田市原町田6−21−25大正堂第2ビル1〜4階 電話042−724−1477

1月に発売されたタイトル

- 三国戦紀2<アルタ/IGS>
- ギガウイング2<タクミ/カプコン>
- アニメチャンプ<コナミ>
- コズミックスマッシュ<セガ・ロッソ/セガ>

2月発売のタイトル

- 中国龍2001<IGS>
- ストリートファイターZERO 3↑（アッパー）<カプコン/セガ>
- 筋肉番付・フットボールマスターズ<コナミ>
- サラリーマンチャンプ<コナミ>
- GAHAHA一発堂<ナムコ>
- 太鼓の達人<ナムコ>
- エアトリックス<ヒットメーカー/セガ>
- パズループ2<ミッチェル/カプコン>

3月発売予定のタイトル

- 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン<開発元/カプコン 発売/バンプレスト 販売元/カプコン>
- キーボードマニア 3rdMIX<コナミ>
- ギターフリークス 5thMIX<コナミ>
- ドラムマニア 4thMIX<コナミ>
- スリルドライブ2<コナミ>
- ダンスダンスレボリューション 5thMIX <コナミ>
- パラパラパラダイス 2ndMIX<コナミ>
- ビートマニアⅡDX 5thstyle<コナミ>
- ロマンティックフレンズ　思い出のサマーバケーション<サミー>
- スタントタイフーン<タイトー>
- 蒼天龍<タイトー>
- ナイトレイド<タクミコーポレーション/タイトー>
- ヴァンパイアナイト<ナムコ>
- ミスタードリラーグレート<ナムコ>
- ワイルドライダーズ<ワウ エンターテイメント/セガ>

●SEND OUT FRESH TROOPS●

魂を籠める者

―第四回―

株式会社ビスコ

ビデオゲーム開発が主力ではないが、密かにリリースを続けているメーカーの真意とは?

アーケードは良いソフトとリンクしないと駄目なんです

── 年間のリリース本数は多くはないものの、コンスタントに業務用ゲームを作っているビスコ。その、業務用ビデオゲーム開発の位置づけはどんなものなのでしょうか?

秋山　ビスコとしては販売を主軸として考えてきました。開発は15年前くらい前に、タイトーと一緒にゲームを作っていましたね。

──ビスコは、セタやサミーと基板を共同開発していたこともありましたよね?

秋山　基板を作ったのは基本的にセタですね。セタという会社は当時ハードでは名が通っていましたし、サミーは資金力がある。そのふたつをコーディネイトしていたのがウチです。今は業界が、どんどんいいハードを求めるようになってますけれど、アーケードというのは、良いソフトとリンクしないと償却できないんですよ。ゲーム屋さんだけで進んできたアーケード業界に、いろんな業種の人たちが参入して、お金を使って知識や技術だけはドンドン先に進んだ。けれど、ソフト力が追いつかず、人件費も高くなる。そうすると一枚に対する製産コストが、ペイできなくなるんですよ。

── ここ10年くらいそんな傾向ですね。

秋山　こう言っては申し訳ないのですが、ネオジオのようにスペック的には多少見劣りするハードがある。でも、ソフトは売れないのかと言われると、最新のハードよりも売れたりするんですよね。

── すごく良質なハードと言えますよね。

秋山　ネオジオソフトも当初は38,000円より値上げしないと言ってましたが、無理でしたね。ネオジオはドットを打たないといけないから、人がもの凄く多く必要なんですね。まぁ、それでもネオジオは採算が採れるぐらは売れますからね。最近は高騰する開発コストと売れる本数の需要と供給が咬み合っていないんですよね。

──ビスコはマイペースであまり浮き沈みがみられないようですが。

秋山　あまり知られていませんが、ウチは『ジョッキークラブ』という、世界で一番売れている1、2人用競馬ゲームを扱ってますからね。販売の主軸が強かったということもありますね。

── 最近のゲームセンターはメーカーから見たら、どのうように映っているのでしょうか?

秋山　セガのロケーション部門はキチッとしてますよね。ひとつの傘の下に全員がいるから、集団体勢が確立されてる。開発も上にいる人材にキャリアがいるから統一されている。ロケーション部門は黒字でしょう。こんなに厳しい時期に黒字にするのは、大変だと思いますよ。

── 個人経営店は、もっと大変でしょうね。

秋山　1プレイ50円、100円という20年前から変わらないプレイ料金で、いい店にしようと思ったら新しいものも入れなくてはいけない。NAOMI・JAMMAコンバータの2万円ですら、今は償却するのに大変だというのに、NAOMI2にしても、システム246にしても20万円を割るということはないでしょう。経費の面も考えたら償却できませんよね。

── これからのロケーションはどうなっていくと思いますか?

秋山　生存競争ですよ。ボウリングやビデオショップと同じですね。全国にビデオショップが2万店くらいに増えて、だんだん駄目になってきた。そこから減って1万2千店くらいになって、落ち着いてきたでしょう。

── ゲームセンターもそういう道を歩んでいくのでしょうか?

秋山　そうなる気がしますね。人の数は限られてますし、適正な数になるのではないでしょうか。それに今は、ただお客を待っているだけでは駄目ですね、サービスを売っていかないと、潰れちゃいますよ。サービス業なんですから。

ゲームセンターはサービス業だから、ただお客を待っているだけでは駄目

VISCO®



株式会社ビスコ
代表取締役

AKIYAMA　TETUO
秋山　哲雄

●生年月日：昭和25年1月7日生まれ
●出身地：東京
●学歴：明治学院大学経済学部卒
●職歴：個人経営より現在に至る
●趣味：スキー
●信条：一塵不染



ゃんと税金を取ってオープンにしている。本当のギャンブルではなく、遊びの中にギャンブル性が入っているという違い。日本はそういうところがまだまだですね。

── ダービーオーナーズクラブみたいなゲームはどうでしょう？

秋山　業界の底上げにはなりましたが、全体をみるとプレイヤーが限られているし、置く場所も限られていますよね。今のロケーションにとっては、貢献してくれているマシンと言えますが、業界が抱えている問題の根本的な解決策に繋がっている、とまでは言えませんよね。

── 偏ったヒットゲームだけでは、ゲームセンターは潤わないということでしょうか？

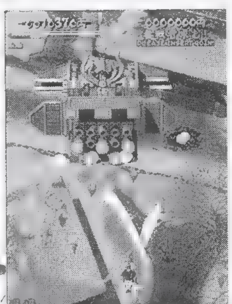
秋山　大手S社の重役が言っていましたが、「ヒット商品だけではゲームコーナーはできない。ミディアムのゲームが絶対必要なんだ」と。特定の物だけをゲームコーナーに置いていたら、特定の人しかこなくなるんですよね。

── 格闘ゲームがそうしてしまった感じがありますね。そういった人達が離れたら怖いですね。

秋山　ファミリーが来ないのが問題ですね。一色のゲームコーナーは良くないです。子供から大人まで、男性から女性まで入れるゲームセンターが理想。その為にはゲームの多種性と、オーナーの負担が少なくなることが必要ですね。

── 縦画面のゲームが減ってますよね。

秋山　ヨーロッパに行くと、縦画面はもうないんですよね。



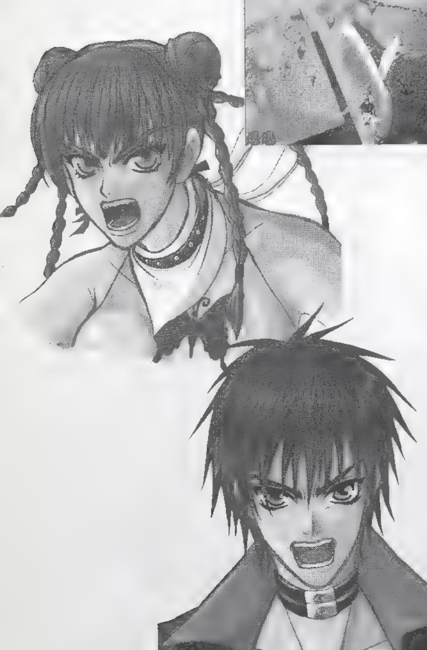
── 家庭用への移植といった問題もあるのでしょうね。でも、婆裟羅シリーズは縦画面ですよね。それには理由があってのことなのでしょうか？

秋山　シューティングは、やっぱり縦がいいんだけど、市場が全部横画面になってるんだよね。それでも婆裟羅をやったのは、SSVの在庫の問題もあるけど……例えるなら、開発は20tのタンカーだから、方向を変えようとしてもすぐにはできない。沈めっていうんなら問題ないけどね(笑)。今回、婆裟羅2を完成させたら、自分たちが考えている新しい方向に変えていきたいですね。

でも、この業界は絶対なくならないですよ。私たちはこの業界で生きていくのですから、この山を乗り越えなくては明日はないでしょう。まだまだ優秀な人材が業界にはたくさんいますから、力を合わせて頑張ります。

── 本日はありがとうございました。

（2001年2月ビスコにて）



戦国アクションシューティング第2弾の「婆裟羅2」。前作での経験を活かし、鋭意制作中とのこと。150ページの新作紹介、178ページの設定資料に詳しい情報が掲載。184ページにプレゼントもあるぞ。

●ビスコHP
http://www.visco.co.jp/menu.html

自分たちも、新しい方向へと変えていきたい

── 数が減っても、それを支えるものが必要ですよね。

秋山　今、お店を支えているものは景品機ですね。僕は、テレビ画面を使って景品を渡してはいけないなんて古い考えはいらないと思います。アナログとデジタルの融合した形でゲームが発展していかないと面白くないですよ。

── 新しいアイデア、サービスを提供し続ける必要がありますよね。

秋山　お客さんを、また来店させる為にも、様々なリデンプションを提供していくことが重要だと考えています。

── 業界団体では話し合われていないんでしょうか？

秋山　JAMMA自身も、協会としてのスタンスを考えないと駄目ですね。世界中でも、子供が入れる風俗営業法なんてないんですよ。あれは大人と子供を区別するものですから。前向きにドンドン考えていかないと駄目です。一歩新しいことをしないと、皆が一緒にやっていこうという考えが出ないですから。

── アメリカではチケットクーポンがありますよね。即席なお金や物じゃなくてちょっとしたことでも、来る動機になりますよね。

秋山　法律は厳しくてもいいと思いますが、サービスに対してはもっと優しくしてほしいですね。消費者も、家庭用で同じようなものができると考えたときに、どこが得か損かを考えると思いますから。

── ビスコの開発は、ロケーションまでを考えたうえで行なわれているのでしょうか？

秋山　ボードのコスト、プレイヤーの満足度、プレイ料金、それを考えると、どんなに高くてもオペレーターが払うボード代金は15万円以下が理想ですよ。それならプレイ料金は、50円、100円で合います。大手は自社の商品は自身のロケーションで償却できるから、いいものを作った時にメリットがあるし、販売枚数も読める。でも、我々みたいなところは、販売数は大手の店舗が頼りのところがありますね。

── 業務用はソフトの数も減ってきてますね。

秋山　そうですね。今、業務用を社内で作るには採算が合わないんですよ。ですから生き残るには、サービスとデジタル・アナログが融合したようなゲームをやっていかなくてはならない。子供も少なくなってきているから、ゲームの対象年齢も上げるべきだと思います。お金を自由に使えるサラリーマンが一番やってるのは、DVD麻雀ですし。

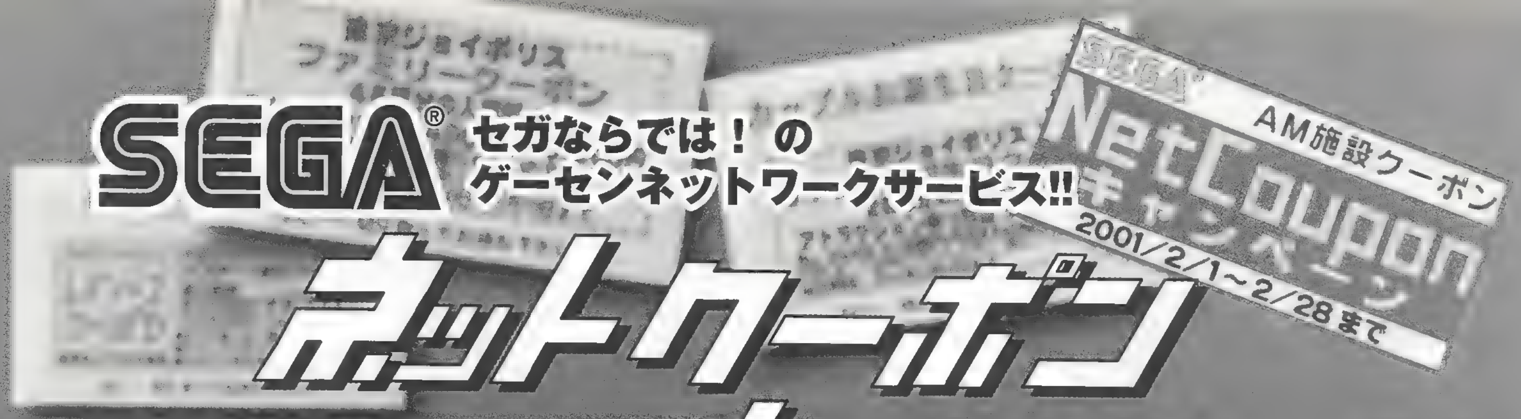
── DVD麻雀はJAMMAの規準から外れていますよね？

秋山　画像を変えるだけでコストがかからないから、店舗にも負担が少ないソフトなんですね。片方の協会ではOKなのに、片方ではダメといわれる場合がこの業界は多いですよね。協会全体でもっと将来的に考えていかないと、個人レベルではどうにもならないことが多いです。

── 法律が関わってくると難しいですね。

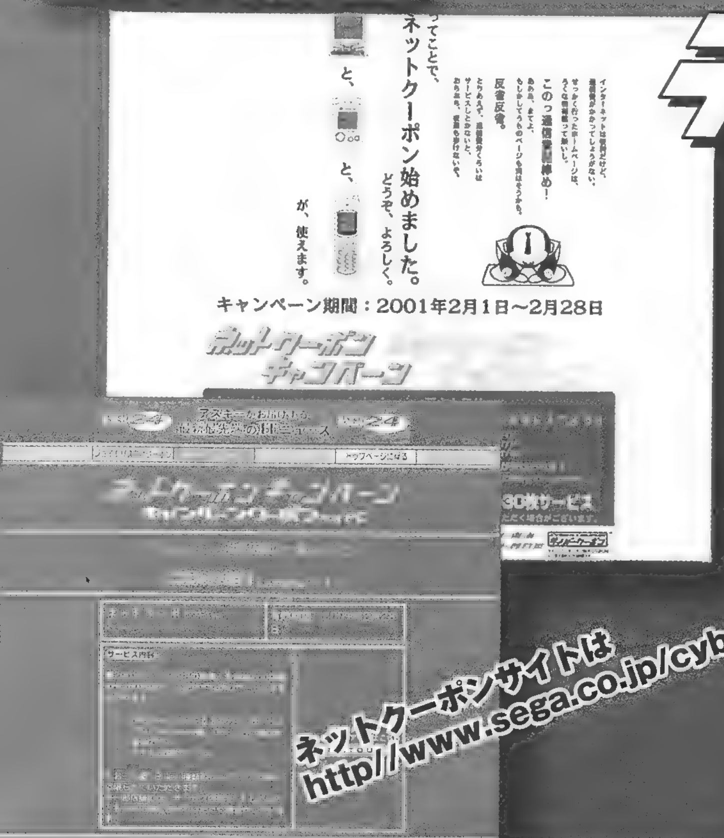
秋山　先進国ではギャンブルを禁止するよりも、ち

景品を渡しちゃいけないなんて、古い考え方はいらない



SEGA® セガならでは！の ゲーセンネットワークサービス!!

ネットクーポンキャンペーン開催!! しました!?

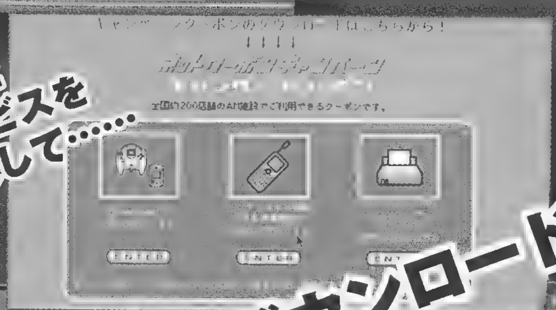


ネットクーポンサイトは http://www.sega.co.jp/cyber/

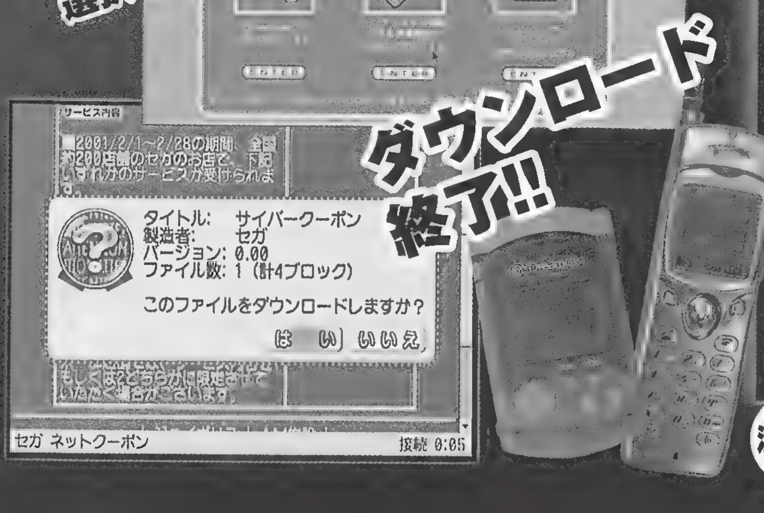
「セガを応援してくれる皆さんへ」というお知らせに隠れてしまったが（？）、セガ・サイトでゲーセン割引クーポンのダウンロードサービスが行なわれているのを知っているだろうか？ その名は「セガ・ネットクーポンキャンペーン」。知っていた人はラッキーでしたね。毎回1ゲームをタダにしてもらいましたか？ このサービスを知らなかった諸君、今すぐセガサイトにアクセスしてみよう！ といってもこの本の発売日で終わってしまうんだな、これが。告知が遅くなって申し訳ない（アルカディアサイトではリンク貼ってたけどね）。

では、このキャンペーンの利用方法を説明しましょう。まず、セガサイトからクーポン券の画像データをダウンロード。それをプリントアウトするなど保存して、セガゲームセンターへ行くのだ。そこでスタッフに向かってコーモン様のごとく（正しくはカクさん？）見せびらかすと、1ゲームサービスやらメダルサービスなどなどの特典が受けられてしまうのだ。ちなみにPC以外にDC、各社携帯電話からもダウンロードできるぞ！ といっても2月いっぱいで終わってるんだった……。

しかーし！ 我らがセガ様に問い合わせてみたところ、今回の結果によってはクーポン第2弾も実施されるとのこと！ 乗り遅れてしまった諸君、次回サービスを待て!!



端末とサービスを選択して……



ダウンロード終了!!

セガ・ネットクーポンキャンペーン第1弾

●セガ・ゲームセンター編

全国約200店舗のセガゲームセンターで、2種類の内いずれかをサービス。
1. 1ゲームサービス(シール機、DOC、占い機は対象外)
2. メダル30枚サービス
※一人1日1回1種類のクーポンのみ利用可。

●ジョイポリス編

東京・横浜・梅田・岡山・博多の各ジョイポリスでパスポート・アトラクション利用が割引きに。

【利用方法】

セガサイトからクーポン券画像をPC・DC・携帯電話にダウンロード。PCの場合はプリントアウトした用紙、その他はダウンロード画像を直接提示する。

【その他注意事項】

・クーポンはサービス実施店舗の窓口に提示
・1枚のクーポンにつき1名様まで有効
・他のサービスとの併用は不可
・白黒プリントアウトは利用可

注!意 2/28まで！ 次回開催に期待!!

オリジナル・サウンドトラック発売記念

サイヴァリア

サウンドスタッフインタビュー

発売当初からプレイヤーの間で評判の高かった「サイヴァリア」の楽曲群。いち早くCD化に踏み切ったのは、リバースバベルという新進気鋭の会社だ。サウンド開発スタッフとCDスタッフ、2つの面からサイヴァリアサウンドの魅力を紐解いてみよう。



PSYVARIAR ORIGINAL SOUND TRACK
リバースバベル／RBCD-0001
発売中　¥2,520(税込)

テクノのテクノによるテクノのためのゲーム

──まず作曲について伺いたいのですが、実際に画面を見ながら曲を書いていかれたんでしょうか?

佐藤：最初にプログラマーと2人で「こんな感じの曲がいいよね」って話してました。その後僕が曲を作って、プログラマーはそれに合うようなイメージで調整していって……という感じでしたね。作業を始めたのがマスター提出の2カ月前ぐらいだったので……。

関口：ホントに大変でした。

佐藤：最初は関口さんの曲しか(基板に)載ってなかったんです。僕ははじめG-NET自体の調整とか、全体的な作業で正味3週間ぐらいとられました。その間は「こういう曲にしよう」というイメージを作るぐらいで、とにかく時間に追われてましたね。最初のロケテスト時なんか、4曲しか入ってませんでしたし……。

──曲の方針についてはどうでしょうか?

佐藤：そうですね、「ピアノ系の音中心のほうがゲームセンターでは音の通りが良いだろう」という考えがありました。

関口：ピアノの音づくりは気合入ってましたね。

──テクノ系でいこうというのは早い段階から?

関口：プログラマーがすごくテクノ好きなんですよ。

佐藤：プレイヤーの方によく「ボスの名前ってアレじゃない?」って聞かれて、ものすごい大当たりなんです(笑)。そういう流れでこういう曲にしたい、画面もこんな感じにしたい、って。

──曲順は、やはりゲームの展開に合わせて?

佐藤：んー……というか、曲作ったら「何かに使って―」の繰り返しだったんで(笑)。

──うまい具合にハマってくれたと(笑)。

佐藤：そんな感じですね。

──作るのに苦労した曲はありますか?

佐藤：僕に関しては、実はすんなりできたというか……。そんなこと考えてるヒマもなかったですね。「できるやつを作って渡す」って感じで。

関口：私の曲は前半ステージのほうに固まってるんですけど、そのあたりのテクノ系の曲は試行錯誤しながら……。ただ、Weakbosonのところでは「RPGのノリで剣持って魔王に突っ込んでいきそうな曲」っていう具体的な指示があったんです(笑)。

佐藤：で、ホントにその通りの曲作ってきちゃって「こりゃイイ」って(笑)。上がってくるのも早かったですよ。



関口：私にとってこれが初テクノだったんですけど、結局テクノにならなかったんですよ。もともとオーケストラ方面が得意だったんで、いろいろ佐藤さんに教えてもらって……。

佐藤：僕は逆にそういう音楽的な面には疎いので、ピアノ系の曲はほとんど関口さんに任せていました。僕はひたすらヘンなのばっか作ろう、と(笑)。

──リズム系は今風なんですけど、メロディやコードなんかはとっつきやすいですよね。「昔懐かし」って感じで。

佐藤：特にそういう意識はなくて、自分の好みで作っただけなんですけどね。僕はもともとゲームミュージックが大好きなので。

──そのへんの好みが、盛り上がりつつも親しみやすい曲調に表れているのかもしれませんね。

佐藤：そうですね。ただ、1ステージがけっこう短いじゃないですか。

関口：これからサビに入って「盛り上がるぞ!」ってとこで終わっちゃったりして、悲しかったですね。

佐藤：僕はステージが短いのを知ってて作ってたので、最初から短めなんですけど。

──すると、尺を計ると誰の書かれた曲かが……。

関口：分かりますね(笑)。

佐藤：それで、「〜リビジョン」では各ステージを長めにしてもらったんですよ。

サイヴァリアのために会社を立ち上げた!?

──いつ頃からCD化の計画が?

岡田：昨年の夏頃ですね。最初は他の会社から出るかと思ってたんですけど、なぜか全然出なかったんですね(笑)。もともと個人的に『サイヴァリア』の音楽がけっこう気に入ってたので……。

小泉：会社を立ち上げた瞬間にもう「出ないならオレたちが作る!」と。

岡田：かなり趣味の会社だと思っていただければ(笑)。

──スタジオに基板を持っていって、直に収録されたんですか?

佐藤：いえ、僕のほうで波形にして、そのデータを使っています。普通はその段階で調整していくものだと思うんですが……。

関口：実は、会社だとちゃんとしたスピーカーで聴けないんですよ。ヘッドホンだと音の聴こえ方がまったく変わってしまうので、まずはその調整からやりたかったんです。

──ゲームセンターでやってるほうが良い環境で聴けたかもしれないんですね(笑)。

佐藤：ええ、ロケテストまでプレイしに行きましたよ(笑)。「あれ? 何でこんな音出てるんだ?」って。それをメモって会社に帰って直したりしました。

──ループ数などはどちらが決定を?

佐藤：僕が1ループで終わっちゃうの嫌いなんで、「やっぱ2周でしょう」って。そんなことやってるから70分超えちゃったんですけど(笑)。最初にデータを持っていった時は入りきらなかったんですよ。

岡田：2枚組にしようって話もありましたね。『サイヴァリア』と『〜リビジョン』と。

──1曲だけメドレーなのは、ひょっとして……。

佐藤：そうなんです(笑)。

関口：でも、アレはアレで良い感じになってくれて。

──リバースバベルさんの今後の活動予定は?

岡田：会社としては攻略DVDをメインにやっていきたいと思ってまして、まずは『サイヴァリア』を考えてます。具体的な発売日などは未定なんですが……。

小泉：プレイヤーの方に納得いくまでやり込んでもらって、それからという感じです。

──本日はどうもありがとうございました。

アレンジバージョンに隠された秘話

●「アレンジのピアノはぜひ生演奏で!」という佐藤さんの強い要望により、関口さんご自身の演奏が収録されているのだが……なんとその収録場所は「関口さんの通ってた高校」! 授業が行なわれている時間から作業をしていたらしいので、ひょっとしたら生で聴けた読者もいるかも!?

●トラック27にある「4AM〜」というのは、実は作業がすべて終わった時刻。関係者一同曰く「マスタリングコで初めてだったんですよ」とのことです。ホントにお疲れさまでした。

(株)サクセス サウンドクリエイター



佐藤 哲郎

『サイヴァリア』の他、『サンファイン』なども手がける。生粋のゲームミュージック好きのようだ。



関口 美佐子

現在はサクセスを出て個人で活動中。オケ系が得意だ。『おてなみ拝見』のサウンドも担当。

(有)リバースバベル スタッフ



小泉 英樹

同社の代表取締役を務める。念願の「サイヴァリア」CD化を実現させ、次なる目標へ向かう。



岡田 嘉穂

同社取締役。サクセス佐藤氏とのやりとりなど、実務面で尽力。東奔西走の日々を送ってきた。

ゲー事典　このたびリバースバベルさんのご厚意により、「サイヴァリア」サントラCDを10名様にプレゼント！　希望される方は、184ページをご覧ください。今回のインタビューの感想も書き添えてくれるとうれしいです。近くのお店で買えず悶々とした日々を送っているアナタ、今がチャンス！　なお、CDを購入したい方は、お近くの大手CD取り扱い店に問い合わせてみてください。

「うれし恥ずかしAOUショー♡」

行った皆さんどうでした？ 行った人も行かなかった人もLet's Play 基板さー。

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

DMを定期的に郵送でお届けしてます。

一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします（無料）
ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!
FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます（無料）
オシフック→003501→（プププ～と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

カプコン

ジャステス学園2	TEL
マーブルvsカプコン2	TEL
カプコンvsSNK	TEL
ギガウイング2	TEL
1944	TEL
ストIII（ソフト）	¥3,000
ストIII 2nd（ソフト）	¥6,000
CP-IIマザー	¥3,000
スーパーストIIX（ソフト）	¥5,000
ストZERO（ソフト）	¥2,000
ストZERO2（ソフト）	¥2,000
ストZERO3（ソフト）	¥10,000
スーパーパズルファイターIIX（ソフト）	¥4,000
D&D（ソフト）	¥15,000
D&D2（ソフト）	¥25,000
バトルサーキット（ソフト）	¥15,000
ヴァンパイア（ソフト）	ドラキュラ
パワードギア（ソフト）	¥18,000
19XX（ソフト）	¥17,000
アレスの翼(海外)	¥12,000
キャプテン翼	ボールは友達!
カプコンワールド2	¥3,000
キングオブドラゴンズ	¥20,000
中日ドラゴンズ	今年はどうすか?
ストライダー飛竜	ストライキだ飛竜!
ストライダー飛竜2	¥15,000
ストII	¥4,000
戦場の狼II(海外版)	¥8,000
チキチキボーイズ	¥20,000
闘神伝2	通して～ん
バース	¥12,000
ファイナルファイトリベンジ(ST—V)	¥10,000
ブロックブロック(P無)	¥5,000
魔界村	¥15,000

ナムコ

ミスタードリラー2	TEL
ミスタードリラー	TEL
鉄拳TAG	TEL
鉄拳3	TEL
ソウルキャリバー	TEL
オーダイン（ソフト）	¥12,000
マーベルランド（ソフト）	¥12,000
ローリングサンダー2	¥10,000
デンジャラスシード	¥28,000
ギャラガ88（ソフト）	¥18,000
パックマニア（ソフト）	¥18,000
妖怪道中記（ソフト）	¥18,000
ワールドコート（ソフト）	¥3,000
エクスバニア	¥8,000
エメラルディア	¥3,000
源平討魔伝	ありがたや
コズモギャングザパズル	¥3,000
子育てクイズマイエンジェル	¥2,000
子育てクイズマイエンジェル2	¥3,000
スーパーワースタ 95	¥1,000
パック&パル	¥18,000
フォゾン	保存
プライムゴールEX	¥5,000
ボスコニアン	ボコスカ

コナミ

沙羅曼蛇2	¥6,000
だい好キッス	私はあなた嫌いよ
対戦ぱずるだま	¥3,000
ときメモ対戦ぱずるだま	¥3,000
ゴルフィンググレイツ2(P無)（ソフト）	¥2,000
沙羅曼蛇2（ソフト）	¥5,000
対戦とっかえだま（ソフト）	¥2,000
対戦ぱずるだま（ソフト）	¥1,000
ときメモ対戦ぱずるだま（ソフト）	¥2,000
餓流禍	¥15,000
グラディウスII	¥20,000
グラディウスIII	¥30,000
スーパービシバシチャンプ(P無)	¥12,000
スラムダンク2(対戦ケーブル付)	¥8,000
バトルトライスト	¥25,000
出たな！ツインビー	¥5,000

セガ

ああ女神さま	TEL
アウトトリガー	TEL
バーチャストライカー2 ver.2000	TEL
バーチャストライカー2 ver.99	TEL
バーチャファイター3	¥3,000
バーチャファイター3tb	¥3,000
電脳戦紀バーチャロン(PCB)	¥5,000
バーチャファイター2	¥10,000
スパイダーマン	サブマリナー!!
コットン	綿
タイムスキャナー	¥8,000
ライオットシティ	¥5,000
コラムス	¥1,000
コラムスII	¥1,000
チャンピオンベースボール	¥1,000
チョップリフター	¥5,000
バンクパニック	¥4,000
フリーキック(P無)	¥1,000

ST-V

イントロドンドン（ソフト）	¥1,000
コラムス97（ソフト）	¥1,000
紫炎龍（ソフト）	¥5,000
全日本プロレス（ソフト）	¥1,000
デカスリート（ソフト）	¥1,000
バクバクアニマル（ソフト）	¥1,000
ぷよぷよSUN（ソフト）	¥2,000
まるちゃんdeグー（ソフト）	パー！勝った!

タイトー

カオスヒート	TEL
サイヴァリアリビジョン	TEL
サイヴァリア	TEL
F3マザー	¥12,000
アルカノイドリターンズ（ソフト）	¥1,000
きらめきスターロード（ソフト）	¥6,000
逆鱗弾（ソフト）	¥2,000
パズルボブル2（ソフト）	¥1,000
ハットトリックヒーロー95（ソフト）	¥1,000
クイズHQ	¥5,000
ルナーク（ソフト）	動物愛護だ!
アラビアンマジック	¥18,000
アルカノイドリベンジオブドゥー(P無)	¥5,000
イスパイアル	¥5,000
くれよんしんちゃんおらと～	しーりたいー♪
サイキックフォース	¥10,000
Gダライアス	¥10,000
GダライアスverII	¥12,000
JUJU伝説	¥6,000
スカイスマッシャー	¥5,000
ターミネーター2(自作P付)	¥25,000
VSホットスマッシュ(P無)	¥5,000
パニックロード	¥5,000
ピンポンキング	¥5,000
パーキング	路上駐車はだめよ
まじかるで～とドキドキ告白	¥6,000
まじかるで～と卒業告白	¥6,000
USクラシック(P無)	¥2,000
ルパン3世	不～二子ちゃん
レイストーム	¥10,000

データイースト

アクトフェンサー	¥8,000
ウルフファング	¥15,000
ウォルフガング ミッターマイヤー	疾風ウォルフ
キャプテンシルバー	¥15,000
サイコニクスオスカー	¥22,000
スタジアムヒーロー	¥1,000
トライアウト	¥2,000
ファイティングファンタジー	¥8,000

アイレム

エアデュエル	¥10,000
X-マルチプライ	¥15,000
スパルタンX(海外)	¥5,000
バウンドフォーバウンド(P無)	¥1,000
メジャータイトル2	¥3,000
ロードランナー4 帝国からの脱出	¥28,000

ジャレコ

魚ボコ	ボコボコ
テトリスプラス2	¥7,000
わいワイジョッキーゲートイン	¥3,000

バンプレスト

SDガンダム ネオバトリング	¥5,000
超時空要塞マクロスII	¥8,000
パズリ	¥3,000
ぷるるん	¥1,000

テクモ

ギャロップレーサー2	¥3,000
アルゴスの戦士	¥23,000
アルゴスの戦死	修行が足りん!
STG(ストライクガンナー)	¥5,000
MSG(マイケルシェンカーグループ)	フライングV
クイズココロジー	¥1,000
クイズDNAの反乱	¥1,000
雷龍(サンダードラゴン)	¥8,000
タンクバスターズ	¥5,000
デッドオアアライブ++	¥20,000
デッドオアアライブ2ミレニアム（ソフト）	¥15,000
忍者龍剣伝	¥12,000
ピンボールアクション	¥6,000
ファイナルスターフォース	¥12,000
ファイナルカウントダウン	ヨーロッパ
ボンジャック	¥15,000

SNK

ギャングウォーズ	¥5,000
怒(PCB)	¥15,000
原始島	¥12,000
ネクストスペース	¥5,000
ストリートスマート(海外)	¥2,000
バトルフィールド(P無)	¥3,000
パドルマニア	¥12,000
ファイティングサッカー(P無)	¥1,000

ビデオシステム

すくすく犬福	TEL
すくすく大福	あんこたっぷり
ソニックウイングス	¥7,000
ソニックウイングスリミテッド	¥15,000
闘しんブレイザーズ	¥10,000

テクノスジャパン

シャドーフォース	¥8,000
ダブルドラゴン	¥8,000
ダブルドラゴン3	¥5,000

アトラス

ぐわんげ	¥20,000
ぐわ～ん	大ショーック
ポラックス	¥7,000

ライジング

疾風魔法大作戦	¥12,000

彩京

ガンバード	マリオン発進
ストライカーズ1945	¥12,000
戦国エース	こよりにおまかせ

カネコ

ギャルズパニック4遊（ソフト）	¥7,000
さるかにハムぞう（ソフト）	¥1,000
VS麻雀乙女繚乱（ソフト）	¥6,000

ビスコ・サミー

ギルティギアX	TEL
女流将棋教室	¥20,000
パチンコセクシーリアクション2	うっふーん
アースジョーカー	¥5,000
ドリフトアウト	¥2,000

セイブ開発

ゼロチーム	¥17,000

東亜プラン

鮫!鮫!鮫!(2Pver)	¥20,000
鯖!鯖!鯖!	ひかりもの
スノーブラザーズ	¥10,000
ドギューン!!	おぅあ!
ナックルバッシュ	ロックンローラー
達人王	¥15,000
バツグン	¥12,000
フィグゼイト	¥15,000

UPL

タスクフォースハリヤー	¥6,000
タクスフォースハリャー	おや?
アトミックロボキッド	¥10,000

任天堂

イレブンビート（ソフト）	¥1,000
ドンキーコングJr	ウホウホ
ポパイ	ほうれんそう

ダイナックス

クイズチャンネルクエスチョン	¥1,000
クイズ365	¥1,000
クイズTV合衆国Q&Q	¥1,000

サンソフト

ザ・ギネス	¥4,000
上海III	¥12,000

MVS

MV-1F	¥10,000
MV-1A	¥12,000
餓狼マークオブウルブス	TEL
KOF 2000	TEL
メタルスラッグ3	TEL
メタルスラッグX	TEL
KOF 99	TEL
風雲スーパータッグバトル	¥6,000
その他色々ありまーす	

その他

アンブッシュ	¥5,000
エアーウルフ	¥3,000
エキサイティングサッカー	¥1,000
カベール(P無)	¥3,000
がんばれゴンタ!2!	¥6,000
キャノンダンサー	¥10,000
グランドストライカー	¥1,000
クレイジーコング	¥5,000
ゴンタロードラッシュ	¥12,000
スカイランサー	¥8,000
マリオブラザーズ	¥24,000
レッドUFO	¥15,000
UFO	マイケル・シェンカー

麻雀

麻雀パネルセット（コントロールボックス用）	¥8,000
ホットギミックフォーエバー	TEL
ホットギミック デジタルサーフィン	TEL
ホットギミック快楽天	TEL
ジャンピューター96	¥20,000
麻雀カフェブレイク	¥38,000
E雀さくら荘	¥15,000
セーラーウォーズ	¥7,000
ときめき麻雀パラダイス	¥8,000
とってもE雀	¥1,000
麻雀占い伝説	¥2,000
その他色々ありまーす	

通信販売の御案内　お支払は便利な代引（ヤマトのドライバーさんに商品と引換に代金を払う）、または現金書留（郵便局より専用の封筒で送金する）・銀行振込でお願いします。なお、ご注文の際には必ず在庫を確認して下さい。

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

全国通販＆店頭販売（大須にあるよ！）

ミルキーウェイ

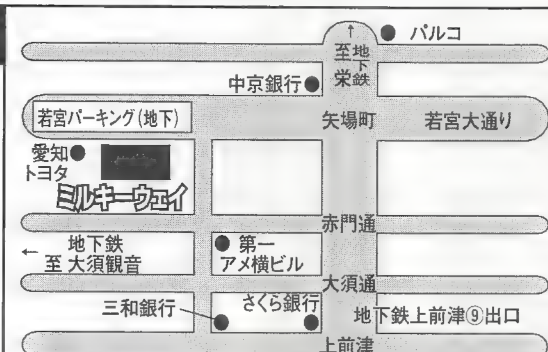
TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373

〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F

営業時間／10:00～20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）

振込先：あさひ銀行赤門通り支店（普）1057717（有）ミルキーウェイ

http://www.milky-way.co.jp　mail@milky-way.co.jp



地下鉄 上前津よりスキップ ……3分
地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び……15分
地下鉄 大須観音より2人3脚……10分
地下鉄 伏見よりほふく前進 ……3時間
秋葉原よりチャリンコで ……3日間!

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

— カプコン —
- 1944(ソフト) 25,000
- グレート魔法大作戦(ソフト) 10,000
- テトリス ザ・グランドマスター 25,000
- C型パネル 19,000

★CP SYSTEM II★
- CPSIIマザーボード 4,000
- 19XX（ソフト） 10,000
- ヴァンパイアセイヴァー（ソフト） 2,000
- カプコンスポーツクラブ（ソフト）海外版 18,000
- ストリートファイターZERO3(ソフト) 12,000
- ストリートファイターZERO(ソフト) 1,000
- バトルサーキット（ソフト） 15,000
- ポケットファイター(ソフト) 7,000

★その他のシステム★
- 1942 8,000
- F−1ドリーム 3,000
- エグゼドエグゼス 22,000
- クイズ&ドラゴンズ 5,000
- クイズカプコンワールド2 4,000
- ストリートファイター2 6,000
- ストリートファイター2' TURBO 7,000
- 戦場の狼 10,000
- ロックマン ザ・パワーバトル 5,000
- ワンダー3 15,000

— ナムコ —
- ダンシングアイ 15,000
- エクスバニア 8,000
- ギャラガ88 30,000
- クラックス 8,000
- グレートスラッガーズ94 2,000
- コズモギャングザパズル 3,000
- スーパーワールドコート 3,000
- スーパーワールドスタジアム'97 2,000
- スカイキッド 20,000
- ゼビウス 3D/G 10,000
- ニューラリーX 20,000
- 熱闘！激闘！クイズ島 1,000
- スラッシュラリー 2,000
- 戦国伝承2 1,000
- ソニックウイングス3 7,000
- ダブルドラゴン 7,000
- ダンクドリーム 5,000
- 超人学園ゴウカイザー 5,000
- 得点王 500
- 得点王2 500
- 得点王3 3,000
- トップハンター 4,000
- ニンジャマスターズ覇王忍法帖 8,000
- ネオ・ドリフトアウト 8,000
- バカ殿様麻雀漫遊記 5,000
- パズルボブル 2,000
- パワースパイクスII 1,000
- ビッグトーナメントゴルフ 15,000
- ファイターズヒストリーダイナマイト 3,000
- ファイヤースープレックス 500
- 風雲黙示録 3,000
- フットボールフレンジー 1,000
- フライングパワーディスク 5,000
- ブレイカーズ 7,000
- ベースボールスターズ プロフェッショナル 1,000
- 麻雀狂列伝 3,000
- マジカルドロップ2 1,000
- マジカルドロップ3 5,000
- マネーアイドル エクスチェンジャー(新品) 2,000
- ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ 4,000
- みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会 5,000
- ラギ 3,000
- ラストリゾート 6,000
- リアルバウト餓狼伝説 500
- リアルバウト餓狼伝説スペシャル 1,000
- リーグボーリング 3,000
- 龍虎の拳 1,000
- 龍虎の拳2 1,000
- ワールドヒーローズ 1,000
- ワールドヒーローズ2 1,000
- ムーンパトロール 15,000
- メジャータイトル2 3,000
- ロードランナー4 25,000

— バンプレスト —
- アクウギャレット 14,000
- ウルトラ闘魂伝説 6,000
- スーパースラムズ 15,000
- 超時空要塞マクロス 9,000
- 超時空要塞マクロスII 12,000
- 超時空要塞マクロスプラス 15,000
- バンバンボール 7,000
- マジンガーZ 15,000

— カネコ —
- ギャルズパニックS 20,000
- ギャルズパニック2スペシャルエディション 8,000
- ジャッキーチェン2 成龍伝説 45,000
- パズループ 20,000
- マジカルクリスタル 5,000

— セガ —
- スラッシュアウト（NAOMI） 170,000
- バーチャNBA(NAOMIソフト) 40,000

★MODEL 3★
- バーチャファイター3'tb(基板のみ) 2,000

★MODEL 2★
- バーチャロン(基板のみ) 4,000

★ST−V★
- ST-Vマザー 6,000
- 上海 万里の長城 15,000
- 対戦タントアール サシッす!!（ソフト） 1,000
- ダイナマイト刑事（ソフト） 5,000
- ばくばくアニマル（ソフト） 500
- ぷよぷよSUN（ソフト） 1,000

★その他のシステム★
- エイリアンストーム 8,000
- カルテット2 22,000
- クラッチヒッター 1,000
- コラムス 2,000
- コラムスII 2,000
- パラメデス 3,000
- ファイターズインパクトエース 10,000
- プリルラ 25,000
- ヘビーユニット 5,000
- ぺんぺろぺえ 25,000
- まじかるでーと ドキドキ告白大作戦 6,000
- まじかるでーと 卒業告白大作戦 8,000
- メタルブラック 16,000
- ラスタンサーガ 18,000
- リングレイジ 8,000
- ルナーク 10,000
- ルナーク(サブ) 5,000
- レイストーム 12,000
- ワードナの森 8,000

— ライジング —
- アームドポリス バトライダー Ver. A 6,000
- アームドポリス バトライダー Ver. B 8,000
- バトルバクレイド 15,000
- 魔法大作戦 18,000

— 日本物産 —
- UFOロボダンガー 16,000
- ギャリバン 18,000
- テラフォース 8,000

— 彩京 —
- ストライカーズ1999 35,000
- ガンバード 10,000
- ストライカーズ1945 15,000
- ソルディバイド 12,000

— データイースト —
- アクトフェンサー 6,000
- イエローキャブ 15,000
- 空牙 15,000
- コブラコマンド 5,000
- スカルファング 18,000
- スタジアムヒーロー'96 6,000
- ダークシール 12,000
- ダークシール2 12,000
- タンブルポップ 6,000
- サーカスチャーリー 7,000
- ザ・シンプソンズ（4Pver） 16,000
- サンセットライダーズ 32,000
- 出たな！ツインビー 5,000
- 飛べ！ポリスターズ 6,000
- にゃんにゃんパニック 35,000
- パンクショット 3,000
- ファイナライザー 15,000
- プレミアムサッカー 4,000
- ミスティックウォリアーズ 40,000
- メタモルフィックフォース 35,000
- ラビリンスランナー 20,000
- ロードファイター 8,000
- ロックンロープ 16,000

— UPL —
- NOVA2001 15,000
- アクロバットミッション 8,000
- 宇宙戦艦ゴモラ 12,000
- オメガファイター 6,000
- タスクフォースハリヤー 6,000
- バンダイク 6,000

— ビスコ —
- クイズ料理王（サブ） 500
- 女流将棋教室 15,000
- ドリフトアウト'94 8,000
- 五月陣戦2 6,000
- 五月陣戦3 30,000

— テクノスジャパン —
- エキサイティングアワー 6,000
- 西遊降魔録 9,000
- ザインドスリーナ 8,000
- ダブルドラゴン 10,000
- ダブルドラゴンIII 10,000

— 東亜プラン —
- V・V 8,000
- フーピー 5,000

— 日本システム —
- 弾銃フィーバロン 10,000
- ぽんぽこ 20,000
- もうぢゃ 2,000
- ラストファイティング 38,000
- リアルアンドフェイク 28,000
- リアルブレイク 10,000
- 霊界導士 5,000
- ロジックプロ2 1,000

— 麻雀・花札 —
- 対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン 25,000
- E雀さくら荘〜空き部屋あります〜 18,000
- VS麻雀乙女繚乱 20,000
- スーパーリアル麻雀P7 7,000
- 対戦ホットギミック 15,000
- 対戦ホットギミック快楽天 15,000
- 麻雀エンジェルキッス 8,000
- E雀ハイスクール 18,000
- アイドル麻雀放送局 1,500
- お雀子クラブ 1,000
- ギャルの告白 1,000
- グッっとE雀 2,000
- ジャンジャンパラダイス 17,000
- 制覇 1,000
- セーラーウォーズ R 28,000
- 戦國麻雀 2,000
- ときめき麻雀パラダイス 10,000
- トリプルウォーズ 4,000
- 熱血 麻雀宣言！ 1,000
- 美女っ子学園 1,500
- ファイナルロマンス2 4,000
- ファイナルロマンス4 15,000
- ファイナルロマンスR 4,000
- プロ麻雀 極 2,000
- 麻雀Gメン89 2,000
- まーじゃん4Pしましょ 2,000
- 麻雀革命 2,000
- 麻雀学園 卒業編 4,000
- 麻雀学園[illegible]2 20,000
- 麻雀キャンパスハンティング 1,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

- ネビュラスレイ 15,000
- 爆突機銃艇 65,000
- パックマニア 30,000
- フェリオス 78,000
- 子育てクイズマイエンジェル3 8,000
- ランパート 12,000

— SNK —
- メタルスラッグ3 35,000
- ストライカーズ1945PLUS 20,000
- ザ・キング・オブ・ファイターズ 99 9,000
- 餓狼 MARK OF THE WOLVES 9,000
- 武力〜BURIKI・ONE〜 15,000
- 餓狼伝説 WILD AMBITION 12,000
- MV1 10,000
- MV1−A 14,000
- MV1−B 15,000
- MV1−F 12,000
- MV1−FZ 13,000

★NEO−GEO★
- 2020年スーパーベースボール 1,000
- ASOII 4,000
- アンドロデュノス 3,000
- 餓狼伝説2 500
- 餓狼伝説3 500
- 餓狼伝説スペシャル 500
- キングオブザモンスターズ 2 1,000
- ザ・キング・オブ・ファイターズ 94 500
- ザ・キング・オブ・ファイターズ 95 4,000
- ザ・キング・オブ・ファイターズ 96 2,000
- ザ・キング・オブ・ファイターズ 97 10,000
- ザ・キング・オブ・ファイターズ 98 7,000
- サッカーブロール 1,000
- サムライスピリッツ 500
- サムライスピリッツ斬紅郎無双剣 500
- 雀神伝説 5,000
- ショックトルーパーズ2ndスカッド 10,000
- 将棋の達人 10,000
- ジョイジョイキッド 2,000
- 真サムライスピリッツ 500
- ステークスウィナー 500
- ワールドヒーローズ2 JET 1,000

★その他のシステム★
- ASO 18,000
- SAR（Pなし） 10,000
- オズマウォーズ 50,000
- ギャングウォーズ 6,000
- スカイソルジャー 10,000
- ストリートスマート 3,000
- パイオニアバルーン 50,000
- ハル21 10,000
- ファンタジー 50,000

— アトラス —
- ぐわんげ 20,000

— テクモ —
- デッドオアアライブ2 2000(ソフト) 5,000
- アルゴスの戦士 25,000
- エイトフォース 10,000
- ガズラー 12,000
- がんばれギンくん 8,000
- ギャロップレーサー3 10,000
- クイズ DNAの反乱 1,000
- クイズ がくえんパラダイス 1,000
- クイズ ココロジー 1,000
- 上海真的武勇 8,000
- タンクバスターズ 8,000
- デッドオアアライブ++ 16,000
- ファイナルスターフォース 10,000
- 雷牙 10,000
- レジオネア 15,000
- ワイルドファング 8,000

— アイレム —
- R−TYPE 16,000
- R−TYPE II 8,000
- エックスマルチプライ 15,000
- 海底大戦争 27,000
- クイズF1ワンツーフィニッシュ 1,000
- ドラゴンブリード 10,000
- ファイアーバレル 20,000
- フック 18,000
- ボンバーマンワールド 15,000
- タントアール 3,000
- ティップタップ 10,000
- テトリス 2,000
- ドラゴンボールZ VRVS 8,000
- バーニングライバル 8,000
- ぷよぷよ通 2,000
- フリーキック(Pなし) 2,000
- ホッパーロボ 20,000
- レッスルウォー 2,000
- ロボレス2001 18,000

— セイブ開発 —
- サイオン 30,000
- バイパー フェイズワン 15,000
- ライデンファイターズ 15,000
- ライデンファイターズ2 20,000
- 雷電II 12,000

— タイトー —
- サイヴァリア(G-ネット) 65,000

★F3 SYSTEM★
- F3マザー 7,000

★その他のシステム★
- Gダライアス 10,000
- Gダライアス ver. 2 12,000
- アルカノイド（Pなし） 1,000
- エンパイアシティ1931 12,000
- 黄金の城 20,000
- 女三四郎 30,000
- 影の伝説 25,000
- 究極タイガー 8,000
- グレートソードマン 15,000
- 鮫！鮫！鮫！ 20,000
- サンダーフォックス 12,000
- スクランブルフォーメーション 42,000
- タイガーヘリ 7,000
- タイムトンネル 100,000
- 大旋風 5,000
- チャンピオンレスラー 3,000
- 中華大仙 4,000
- トップランキングスターズ 6,000
- ハットトリックヒーロー'93 5,000
- ダンクドリーム'95 5,000
- トライアウト 2,000
- ナイトスラッシャーズ 33,000
- バッテン・オハラのスチャラカ空中戦 28,000
- バーディートライ 5,000
- ファイターズヒストリー 4,000
- ファイティングファンタジー 10,000
- 魔境戦士（Pなし） 8,000
- リバレーション 5,000
- ワールドカップバレー'95 5,000

— ジャレコ —
- P−47 10,000
- グラティア 12,000
- ゲーム天国 8,000
- サイバトラー 20,000
- ソルダム 5,000
- テトリスプラス（サブ） 1,000
- テトリスプラス2 6,000
- ビッグストライカー 2,000
- フォーメーションZ 15,000
- 湾岸戦争 10,000

— コナミ —
- グラディウスIV 25,000
- 実況パワフルプロ野球EX 20,000
- ハイパーオリンピックinナガノ 2,000

★SYSTEM GX★
- ウィニングスパイク 5,000
- サッカースーパースターズ（ケーブル無） 6,000
- 沙羅曼蛇2 6,000
- セクシーパロディウス 7,000
- 対戦とっかえだま 4,500
- 大好きッス 5,000
- ツインビーヤッホー 6,000
- ときメモ対戦ぱずるだま（サブ） 1,000
- ドラグーンマイト 18,000

★その他のシステム★
- G. I. JOE 25,000
- クライムファイターズ2（4PVer.） 10,000
- グラディウスIII 20,000
- グラディウスIII 25,000
- パズルでボーリング 2,000
- ポケットギャルDX 6,000

— ビデオシステム —
- クイズ18禁 4,000

— その他 —
- エクストリームダウンヒル 6,000
- オセロダービー 2,000
- ガンネイル 10,000
- キャノンダンサー 15,000
- クイズ激烈スクランブル 1,000
- サンドスコーピオン 10,000
- 三国戦紀スーパーヒーローズ 38,000
- 上海真的武勇 8,000
- 上海III 10,000
- スーパー上海 6,000
- セルフィーナ 8,000
- 大王 20,000
- ダブルウイングス 20,000
- チャタンヤラクーシャンク 30,000
- チャンピオンベースボールPart2 5,000
- 中国龍II(ソフト) 500
- 中国龍IIスペシャル 28,000
- ノストラダムス 15,000
- ハイパーデュエル 10,000
- ハチャメチャファイター 12,000
- プリメーラ 5,000
- ヘッドパニック 15,000
- ホールランド 15,000
- 麻雀ギャル10連発 2,000
- 麻雀激写 10,000
- 麻雀殺人事件 15,000
- 麻雀シスターズ 3,000
- 麻雀 同級生 3,000
- 麻雀ねるとん牌鯨団 1,000
- 麻雀パチンコ物語 2,000
- 麻雀ビタミンC 1,000
- 麻雀ファンクラブ 1,000
- 麻雀四姉妹 若草物語 4,000
- ミス麻雀コンテスト 1,000
- ミラージュ 妖獣麻雀伝 4,000
- リアル麻雀牌[illegible] 2,000
- 龍雀 2,000
- 恋こいしましょ2 15,000
- スーパー華パラダイス 3,000
- 華をやらねば 2,000
- 華折[illegible] 4,000

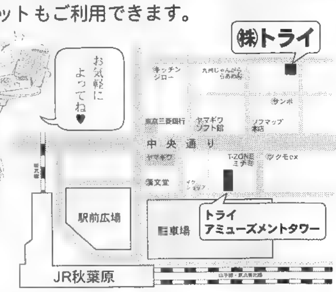
その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット（3~60回）も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。



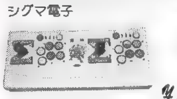


集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345

ゲームセンター **トライアミューズメントタワー**

コントロールボックス

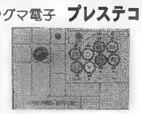
シグマ電子 新製品 **雷神** ¥29,800



シグマ電子 **AV-6000** ¥26,000

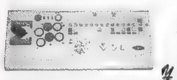


シグマ電子 **プレステコントローラー** ¥15,800

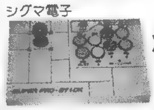


その他 新製品
8000TB用 **パソコン接続USB変換ケーブル** ¥4,000 (Now Printing.)

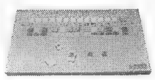
シグマ電子 新製品 **風神** ¥32,800



シグマ電子 **Σ-8000TB** ¥15,800



シグマ電子 **麻雀パネル** ¥12,800



8000TB用 新製品 **プレステ接続変換ケーブル** ¥5,000 (Now Printing.)

株式会社 トライ

住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階

営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休

TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。
より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。
次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

新感覚の獣人バトル『ブラッディロア3』は、前回とはキャラを入れ替えての1P徹底攻略＆ワンポイント攻略のほか、防御系システムや対CPU戦攻略と情報満載。発売を間近に控えたプレイステーション2版の情報も必見だ！

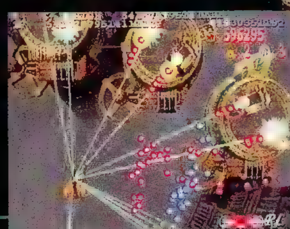




Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

新世紀インフレシュー『ギガウイング2』は、ステージ4～5の攻略だ。敵弾が容赦なく降り注ぐなか、リフレクトの使い方をパターン化することが重要になるぞ。好評開催中のスコアトライアルは、チェリイ有利が囁かれるが……!?





Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

『プラネットハリアーズ』のは、いよいよ最終面「GALAX」に突入！　今月の『燃えろ！ジャスティス学園』は、システム系の濃いネタを解析するぞ！『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ』は、特濃攻略＆キャラ別対策をお届け。ここからが熱い『ドラゴンブレイズ』は2周目の攻略開始！　気を抜くとマッハで死ぬぞ。『ギルティギア ゼクス』はサミーズカップ決勝大会の内容＆全キャラの現状をお届け。





己を磨いて、更なる高みを目指せ！

BLOODY ROAR 3®

対戦での勝敗を大きく左右する、防御系システム全般の活用法を掲載！
前号から引き続いての、6キャラの1P攻略＋αも必見の内容だ!!

※コマンドはすべて右向き時のもの。Ⓖはガードボタン、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタン、Ⓑは獣化&獣化攻撃ボタンを表します。また、線だけの矢印（⇩など）はレバーを短く入力、塗りつぶしてある矢印（⬇など）はレバーを長く入力することを表します。

クリアだけなら意外に楽勝？

対CPU戦 攻略パターン

こちらの攻撃に対して、的確な対応を見せるCPUキャラ。完全無欠なように見えるが……、意外な抜け道があったりするぞ！

Text：伊勢猫

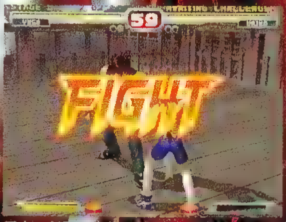
打撃技より投げ技を重視

4ステージ目ぐらいまでならいざ知らず、先へ進むほどに攻撃への反応が良くなるCPUキャラ。実際、後半戦のCPUキャラや、ラスト（9ステージ目）に控えるシオンに対して、対戦と同じ闘い方で勝つのは至難の業といえる。

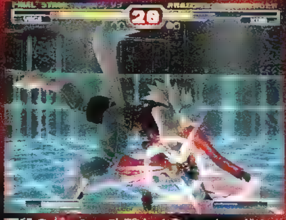
しかし、これは打撃系の攻撃を主軸に闘った場合の話。実は、単純に投げをうまく使っていくだけで、あっさりと勝つことができるのだ。

さて、具体的に投げを狙えるポイントはいくつかあるが、中でも簡単に投げを決められるのが、各ラウンドの開始直後。ユーゴやガドウ、スタンなどの投げからコンボを狙えるキャラであれば、これだけでかなりのダメージを与えることが可能。これ以外では、間合いを離すと高確率でダッシュ攻撃を仕掛けてくる、というCPUキャラの性質を利用して、それをガード後に投げるパターンも有効だ。

後者のパターン（全キャラで可能）と、各キャラのダッシュ攻撃に対して、ガード後に上・下段いずれの投げ技で反撃できるかを一覧表にまとめておいたので、負けそうな場合などに是非お試しあれ！



ラウンド開始直後の投げは、ボタン連打ではなく一発入力のほうがミスしにくい。



下段のダッシュ攻撃をくらっても、ダウンしなければ、よろけ回復→投げが間に合う。

全キャラ共通 投げパターン



STPE 1　間合いを離す

まずはダッシュ攻撃を誘うために間合いを離す。やり方はいたって簡単で、後ろにスペースがあるなら連続バックステップ、壁際に追い詰められそうなら獣化→前方ジャンプで相手を跳び越えてしまえばOK！　獣化できない場合はガードに徹して、連係技をガード後に投げを決めよう。



STPE2　立ちガードする

うまく間合いを取れたら、立ちガードでダッシュ攻撃を待つ。中には下段のスライディングを使ってくるキャラもいるが、これはくらったあとよろけ回復をすれば、投げで反撃することができる。ただし、ダウンする下段攻撃を持つキャラ（スタンなど）には、しっかり下段ガードをしていこう。



STPE3　投げを決める

ダッシュ攻撃をガード（またはくらってよろけ回復）できたら、あとは投げを決めるだけ。とはいえ、技によっては下段投げしか決まらない場合もあるので要注意！　また、相手が投げ間合いの外にいる場合などは、クイックフォワードから投げを決めよう（以降、STEP1から繰り返し）。

ダッシュ攻撃&反撃一覧表

キャラ名	ダッシュⓅ	ダッシュⓀ	ダッシュⒷ	備考
ユーゴ	中／上	下／上	中／下	Ⓑにはワンテンポおいてから投げ
アリス	中／上	下／下	中／上	—
ウリコ	中／後	下／後	下／下	Ⓑはダウン技、ガード後はクイックフォワードから投げ
ロン	中／上	上／上	中／下	—
ガドウ	中／上	下／上	中／上	—
マーベル	中／下	下／上	中／下	—
バクリュウ	下／上	上／上	中／後	Ⓑにはクイックフォワードから投げ
ブスジマ	中／上	上／後	中／×	Ⓑは背後への攻撃でガード後ブスジマ有利
スタン	中／上	下／下	中／下	Ⓑにはワンテンポおいてから投げ
ジェニー	中／上	下／下	中／上	Ⓑには着地際に投げ
シェンロン	中／上	上／上	中／下	—
シオン	中／上	下／上	中／上	—
コウリュウ	下／上	上／上	中／上	—

全キャラクターのダッシュ攻撃（3種類）に関して、その攻撃判定とガード後に決められる投げをまとめた。データは、攻撃判定（上・中・下）／反撃として決められる投げ（上・下・背後）の順で表記。投げの部分に×とあるものは、相手を投げられないことを表す。

ゲー事典　**CPUの不可思議な行動**：CPUキャラは、上記したように間合いを離すとダッシュ攻撃を仕掛けてくる。ところが、ビーストゲージがない状態＝獣化できない状態だと、ごくまれにダッシュから空獣化（ゲージがない状態でⒷ）をやってくることも……。この空獣化モーションには大きなスキがあるので、素早くクイックフォワードで近づけば上段投げを決められるぞ！

生き残るための必須条件

受け身システム徹底解説

体力をゴッソリ持っていかれる可能性の高い空中コンボ。なるべく回避できるように、受け身の知識はしっかり覚えておこう。

Text：SHO

受け身の性質

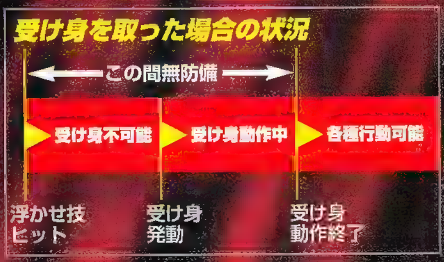
相手の攻撃で空中に浮かされたり、空中で攻撃をくらった際は、Ⓟ＋Ⓚを入力することで受け身を取ることが可能。しかし、受け身は万能ではなく、受け身を取ったからといって、すべての攻撃を回避できるというわけではない。

攻撃を受けてから、受け身を取って行動可能になるまでの流れを説明しよう。まず、一定時間は受け身が不可能（時間は受けた攻撃によって異なる）。ここでさらに攻撃を受けると回避は不可能だ。

次に受け身を発動したあと。このとき緑色のエフェクトが発生するが、ここから受け身動作が終了するまでの間は、やはり無防備な状態となる。受け身動作が終了したあと、ようやく各種の行動が可能になるという仕組みだ。つまり、受け身を取っても、その動作が終わるまでは、無防備な状態が続くというわけ。受け身の動作は一瞬の出来事だが、受け身を取っても攻撃を受けてしまうという現象も。

また、きりもみ状態で浮かされたときや、地面に叩き付けてバウンドさせるタイプの攻撃を受けたときは、空中で相手の攻撃を1発受けるまで、受け身が不可能になる。

これらの性質をしっかり把握し、有効な状況を選んで受け身を取ることが大切。また、受け身後の行動も重要だ。浮かされたあとのおもな行動を下にピックアップしてみたので、参考にしてほしい。



受け身→ガード（獣化）

受け身後の行動の中ではもっとも基本的なガード。空中でガードできる攻撃は1発だけだが、ガードした反動で相手との距離が離れるのが特徴。連係技でもつなぎの遅いものであれば、次の打撃を受ける前に着地することができる。

ただ、素早くて手数の多い連係技などは、2発目以降の打撃をくらってしまうので（エアコンボがその最たる例）、あまりよい回避方法ではない。使う状況を挙げるとするならば、単発の打撃投げなどをガードするときぐらいだろう。

もしビーストゲージが溜まっているならば、受け身後に空中で獣化するという方法もある。獣化動作には無敵時間と吹っ飛ばし効果があるため、受け身後に行動可能となりさえすれば、高い確率で空中コンボを回避することができる。

ただ、あまり高い位置で獣化してしまうと、吹っ飛ばし効果の範囲外となり、相手が吹っ飛ばないことがある。受け身を取った位置によっては、獣化するタイミングが重要となるので覚えておこう。


空中獣化は高い回避能力を持つ。獣化できる状態なら忘れずに使っていこう。

受け身→攻撃

受け身後はジャンプ攻撃全般を出すことが可能。ただのパンチやキックのほか、ガードブレイク効果を持った⇨Ⓚや⇦Ⓚなどもあるが、攻撃発生の早さやリーチの長さを考えると、Ⓚのキックがもっとも効果的。一見使えなさそうに思える回避方法だが、ジャンプⓀは下方向に判定が強いものが比較的多い（キャラによって判定が異なるのでパンチもアリ）。相手が地上で追い打ちを当てようとしていれば、かなりの確率でつぶすことができるのだ。対エアコンボでは、キックが出る前に攻撃を受けてしまう可能性もあるが、それ以外のコンボであれば大抵打ち勝てるので、試してみる価値は十分にある。


浮かされたあと相手が地上で待ってるようなときは、受け身を取って……。


打撃で返り討ちに。相手人間時（エアコンボが使えない）はとくに有効だ。

受け身→ギリギリエスケープ

受け身を取ったあと、相手の追撃に対して空中ギリギリエスケープを合わせれば、相手との軸をずらして回避し、そのまま着地することができる。受け身後の行動では、もっとも回避能力が高い。その理由は、受け身を取ったあと何らかの行動を取ろうとしたときに、コマンド入力から効果が現れるまでが一番早いからだ。打撃も早く見えるが、コマンド入力から攻撃判定が出るまでにタイムラグがあるため、そのぶん対応が遅くなる。ほんの数フレームの差だが、空中コンボを回避するうえでは大きな差となるのだ。

ただ、すべての技に対してタイミングよく（ときには最速で）空中ギリギリエスケープを合わせるのは難しいため、あまり実戦的ではないのが現実だ。まずは受け身後の打撃を試し、それでつぶせないコンボに対してはギリギリエスケープを試す、という感じで認識しておくといい。なお、最速の受け身→空中ギリギリエスケープが間に合わないコンボは、事実上回避不可能だ。


空中ギリギリエスケープは、理論上もっとも回避能力が高い回避方法となる。

受け身を取らない

受け身を取らないという選択は、「受け身を取っても回避できない（しにくい）」場合に有効となる。受け身を取ると相手の連続ヒット数が途切れ、ヒット数によるダメージ補正と浮き補正も、そこでリセットされてしまうからだ。

ダメージ補正とは、ヒット数が増えるほど相手に与えるダメージが低くなるというもの。浮き補正とは、ヒット数が増えるほど相手を浮かせる高さが低くなるというものだ。このふたつの（相手にかかっている）補正が、受け身を取った時点で切れてしまうので、状況によっては受け身を取らないほうがいいというわけ。

その状況が多く見られるのが、ユーゴなどの手数が多いキャラに、壁際で空中コンボに持ち込まれたとき。ここで受け身を取っても回避できない（しにくい）のに受け身を取ってしまうと、より多くのダメージを受けたり、浮かし直されたりする危険性があるのだ。ダメージの軽減を考えるのならば、受け身を取らないという選択肢も重要だ。


壁際でコンボを受けたときは、ヘタに受け身を取ると逆効果になる可能性も。

ゲー事典

空中コンボを研究しよう： 上記で解説した受け身のシステムを理解すれば、逆に自分が空中コンボを作るときの研究にも役に立つはず。受け身の取れないきりもみ状態やバウンドを絡めた空中コンボを模索したり、エアコンボから浮かせ直さないで地上でのコンボにつなげられないか……、など。空中コンボはまだまだ進化し続けるはずなので、ガンバってほしい。

ディフェンス面も極めよう

防御系システム大特集

誰にも劣らない武器があっても、防御面が穴だらけでは勝負にならない。勝てる攻め方に負けない要素をプラスしよう。

Text がっちん&ちゃっきー

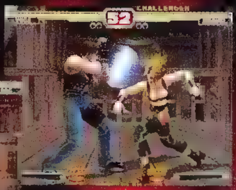
次なる修練は？

前号で詳細を解説したシステム系のネタは、基本戦術に始まって、エアコンボ、超獣化と、攻撃面を充実させるものばかりだった。そこで今回は、防御面に関するシステムを特集していくぞ。

紹介する防御系のシステムは、ライトガード&ヘビーガード、ガードアタック、ギリギリエスケープ、伏せ、投げ抜け、よろけ回復の6種類。

これらのシステムには、覚えるべき順番などは決まっていない。必要と感じたものから身につけていったり、苦手なものを後回しにしても構わない。とくに、伏せなどはやや特殊なため、使用する機会がほとんどないキャラだっているかもしれない。

ただ、どれも使いこなせたほうが対戦で有利であることは言うまでもない。まずは知識だけでも十分だ。ひとつマスターするだけで、そのぶんレベルアップするぞ。





それぞれに長所や短所が見え隠れする。しっかり把握し、うまく活かしていこう。

今回は防御系のシステムを大特集。対戦で安定感のあるスタイルを確立させよう。





身につけることができれば、確実に自分のレベルアップにつながるものばかりだ。

初歩段階のプレイヤーはひとつずつ確実に把握していこう。どれも深みがあるぞ。

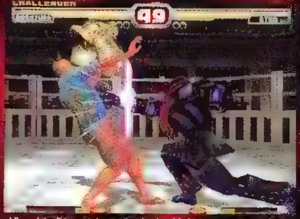
ライトガード&ヘビーガード

まずは片方を覚えてから次のステップへ。双方のメリットとデメリットをしっかり理解しよう。

2種類の使い分け

ライトガードとヘビーガードという2種類のガードは、対戦でのレベルアップを図るのであれば、必ず使い分けなければいけない。とはいえ、簡単に使い分けられるものでもないので、まずはどちらかのガードから覚えていこう。

基本となるのはやはりヘビーガード。Ⓖでのガードに慣れているプレイヤーはやりやすいだろう。後述するライトガードと違って、ガードブレイクにうち破られる心配は一切しなくていいぞ。ただし、デメリットとしてガード時の硬直時間が長くなってしまうのは周知の事実。相手の連係技に対しては不向きなガード方法といえる。確かに防御性能は高いが、これだけではちょっと辛い場面もあることを覚えておこう。



ガードブレイクの存在を考慮して、きっちりとヘビーガードすることが基本となる。

なお、ヘビーガードはレバー後ろ方向でも行なうことができる。ガード硬直中以外は自然と間合いが離れるため、その場に留まるⒼでのヘビーガードに比べ、相手の技が空振りしやすいのが特徴だ。ただ、ガード投げ抜け（次ページ参照）を考えると、どちらがいいかは難しいところ。

ライトガードは、ガード硬直時間の短さが特徴で、相手キャラの連係技や攻めの流れを把握していると、効果的に使用することができる。そのため、上達すればするほど使用率が高くなるガードだ。

天敵であるガードブレイクに対しては、相手が光を放ったらヘビーガードに切り替えるか、ギリギリエスケープを使う方法が考えられる。しかし、これらの対処法は簡単ではない。よって、割り込めるポイントやガード後に反撃できる技を見極めて、そのときのみライトガードへ移行する。これが理想的な使用法だ。どちらかのガードに偏らず、バランスよく使っていこう。





そのチャンスを大きく広げるのがライトガード。ぜひとも使ってほしいガードだ。

本作では、相手の連係に対して打撃技で割り込むことが、意外なほど容易である。

ガードアタック

出始めにライトガードと同じ性質を持つガードアタック。攻守両面での使い方をマスターしよう。

基本的な使い方

このガードアタックには、おもにふたつの使用法がある。

ひとつは、オーソドックスに相手の攻撃への対抗手段として使う方法。上&中段攻撃は、ほぼ無効化することができる。また、こちらの攻めが途切れたときに使うのもオススメ。前の技の硬直中に反撃をくらいさえしなければ、うまく切り返せることが多い。

もちろん苦手な攻撃もあり、下段攻撃、上段投げ、ガードブレイクに対しては無力。使うときは、投げ抜けを入力して上段投げへの予防線を張り、Ⓖ止めの用意もしておこう。

そしてもうひとつの使用法は、Ⓖ止めを駆使して連係の幅を広げるというもの（これはガードアタック以外のコマンド技でも可能）。キャンセルポイントからガードアタックへ移行、それをⒼ止めしたあと、投げやほかの連係へとつなぐのが一般的だ。技の硬直を減らせたり、幻惑効果があったりと、多くのメリットがある。各キャラの具体的な使用法については、キャラ別の攻略を参照してほしい。





Ⓖ止めを使って連係のバリエーションを増やそう。独創的な攻めが可能だぞ。

相手の打撃技にはガードアタックが有効。ただし上段投げや下段攻撃には弱い。

よろけ回復

よろけ時間を短縮するよろけ回復は、直接的な防御手段ではないが、相手が次に出した技が連続ヒットすることを防ぐことができる。回復が間に合わないものや、理論上は間に合っても実際には難しいものもあるが……。

おもに使う場面は、ライトガード（ガードアタック）中に相手のガードブレイクを受けたときや、特定のよろけ誘発技をくらったとき。よろけさせてからの空中コンボ始動技はよくある連係だ。警戒しておこう。





可能なものはできるだけ回復したい。空中コンボをくらうと大ダメージだ。

よろけ回復はレバガチャで。ただ、Ⓖを押していてもレバーが前方向に入っているとガードできない。

ゲー事典 **2種類のガード**：基本はヘビーガードと書いたが、ライトガードから覚えたプレイヤーでも、無理に矯正する必要はない。むしろ、使用頻度などを考えるとライトガードが先のほうがオススメだったりする。ただ、ほかの3D格闘ゲームを少しでもプレイしているプレイヤーは、ヘビーガードのほうが操作に慣れていることを考慮し、上記のようにさせていただいた。

ギリギリエスケープ

難度が高い代わりに、成功時のメリットはもっとも大きい。性質を把握し、使いどころを絞り込め！

その長所を再確認

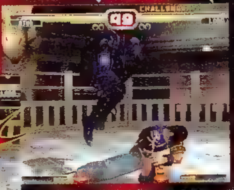
相手の打撃技に対してタイミングよく⇨Ⓖを入力すれば発動するギリギリエスケープ。入力受け付け時間はそれほど短くないため、チャレンジする勇気があれば、意外に成功しやすいことがわかるだろう。

この防御法の長所となっているのが、タイミングさえ合えばすべての打撃技に対応できること。つまり、中段攻撃と下段攻撃の二択を労せずして回避できるわけだ。こちらの技をガードされたあとはもちろん、見切りにくい連係に対しても狙ってみたい。

成功後に反撃しやすいことも大きなポイント。ライトガードよりも素早く技を出せるほか、相手との間合いも離れないためだ。強力な投げ技を持つキャラクターは、とくに意識して使っていきたい。

空中でのギリギリエスケープは、まったく別の意味で重要度が高い。これについてはP.69で詳しく触れているので、参考にしてみてほしい。

なお、背を向けた状態でもギリギリエスケープは可能。この場合、レバー入力は自分の向いている方向、つまり普段と逆になるので注意。


的確に反撃しよう。投げ技を狙う場合は、上・下段をしっかり使い分けること。


ギリギリエスケープは、ガードより反撃しやすい。相手の技を覚えておき……

欠点から見る活用法

ギリギリエスケープ後は、技を出せる（再度ギリギリエスケープできる）ようになるまでは早いが、すぐにガードすることはできない。このため、打撃技で割り込めないような間隔の狭い連係技を出されると、再度ギリギリエスケープしない限りくらってしまうのだ。投げによる反撃を狙う場合は、さらに状況が悪い。

つまり、有効利用するためには相手の連係をしっかり把握しておくことが最重要となる。タイミングはもちろん、どこが連係の終了地点（または割り込み可能なポイント）になっているかを覚え、反撃に転じていこう。ちなみに、ある程度間隔の短い連係の場合、一回成功すれば以降は➡＋Ⓖ連打で避け続けられる。

また、入力後は即座にレバーをニュートラルに戻すクセをつけておきたい。こうすれば失敗してもガードになりやすく、リスクを軽減できるぞ。

伏せ

上段投げと上・中段の打撃をかわすことができる伏せ。しかし防御法として使うにはやや難がある。

安全に伏せることが重要

下段攻撃と下段投げ以外をかわすことができる伏せだが、その性質を狙って使うのは少し難しい。理由のひとつは、伏せるまでに時間がかかること。近距離戦でむやみに使うと、中段攻撃をかわしきれずにつぶされることが多いのだ。

もうひとつは、伏せから出せる技が必ずしも回避性能の高いものだとは限らないこと。実際、伏せに成功してせっかく技をかわしても、そこから出した技をアッサリつぶされてカウンターヒットを取られる、という状況も少なくない。

となると、使いどころはおのずと限定されてくる。たとえば中間距離戦。相手が接近してきそうなところであらかじめ伏せておき、伏せ技でカウンターを狙っていこう。伏せ攻撃自体はヒット時に大きな見返りがあるものが多いので、使わない手はない。

そのほか、起き攻め時や相手の技をガードしたあと、打撃技でよろけさせたあとなど、こちらが優先的に攻められるような場面で伏せるのも悪くない。ブスジマのように、伏せから効果的な二択を迫れるキャラの場合はとくに重要だ。


伏せからの技でカウンター狙い。見返りの高い技があればこの使い方がオススメ。

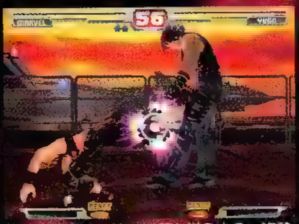

つぶされにくい状況で使うことを意識。たとえば、やや離れた距離で伏せて……

伏せ攻撃の性質を知ろう

キャラによっては、伏せからの技自体が高いかわし性能を持つケースもある。マーベルの伏せⓀや伏せⒷ、ロン、シェンロンの伏せⓀなどがそれだ。これなら、近距離でも活用できるチャンスがある。

攻められているときにも、連係の切れ目を狙って素早く伏せ、反撃に転じてみるといい。

もちろん、この場合も相手の連係技を覚えることが必須となる。間隔の短い攻撃に対しては伏せが間に合わないこと、そして当然のことながら下段攻撃につぶされることを頭に入れておこう。


伏せから出せる技の性質を覚えよう。姿勢の低い技は、あらゆる意味で汎用性が高い。

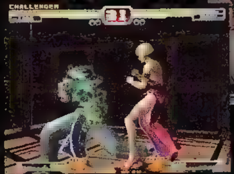
投げ抜けを極めろ！

本作では、ほとんどの投げ技がⓅ＋ⒼまたはⓅ＋Ⓚで抜けられる（どちらでもOK）、ということは周知の事実。しかし、反応して抜けられるほど受付時間は長くないので、使いこなすのが難しいのでは？ と思っている人も多いだろう。しかし実は、Ⓖを押しながらⓅ＋Ⓚを連打しておけば、ヘビーガードしつつ投げ抜けを入力できるのだ。技が出てしまうこともないので、リスクを最小限に抑えられるぞ。理論上の話ではあるが、ヘビーガード＝投げ抜け、ぐらいのところまで突き詰められるはずだ。投げ技が反撃になる技をガードされたあとや、よろけさせられたあとなどは、必ずこの入力を使うようにしたい。キャンセルやⒼ止めを使った投げと打撃の二択に対しても、これで対処できる。

ただし、この入力をしている間はⒼによるヘビーガードしかできないのが欠点。ライトガードからの反撃も重要度が高いので、場面場面で効率よく使い分けていこう。このあたりは、好みの問題にもなる。また、左上の表にある「投げ抜け不能の投げ技」を主体とするキャラクターに対しては、そもそも投げ抜けを仕込む意味が薄い。投げ抜けには固執せず、ほかのことに意識を回したほうが賢明だ。

このほかにも、投げ抜けをリスクなく仕込めるケースは数多くある。たとえば、ガードアタックを出すとき。Ⓖ止めをするつもりがないなら、途中でⓅ＋Ⓚを連打しておこう。自分の動きに支障が出ない場面では、できる限り入れておけるようになりたい。


Ⓖを押しながらⓅ＋Ⓚを入力しておけば、ヘビーガード兼投げ抜けになる。


ガードアタックを出すときなども、できれば投げ抜けを仕込んでおきたいところ。

投げ抜けできない投げ技

ユーゴ	クリンチ（⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ）
ロン	虎爪掌（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）
マーベル	リバーススイング（1回転Ⓟ）
スタン	ドラッグ（⇦Ⓟ＋Ⓚ）
	ダークサンクションコンボ（⇨⇧⇩⇖⇦Ⓟ＋Ⓚ）
	ブレインクラッシュボム（⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ）
	スパイラルレイド（⇩⇩Ⓟ＋Ⓚ）
シェンロン	倒身金剛捶（獣人時Ⓟ＋Ⓚ）
全キャラ共通	背後投げ（相手後ろⓅ＋Ⓚ）


受け身後のガードやギリギリエスケープにも応用可能。空中投げに対抗できる。

ゲー事典 **投げ抜け補足：**ギリギリエスケープ入力後、そのままⒼを押しっぱなしで投げ抜けを入力すれば、リスクを軽減できる。ただし、ギリギリエスケープ成功時はⓅが暴発することに注意。割り込み技としては優秀だが、ダメージが小さいことやつぶされる危険性もあることから、万能とは言いがたい。キッチリかわして反撃を入れたいなら、使わないほうがいいだろう。

堅実なスタンダードタイプ ALICE アリス

手堅い攻めを展開しつつ、下段攻撃で確実にダメージを与えていけ！



Human Form 人間時

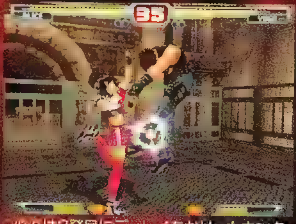
基本に忠実なアリスの攻撃スタイル。相手の行動をよく見て、それぞれに対応した闘い方をしよう。

キャンセルを絡めた攻撃の起点

中・下段で構成された連係技とキャンセルポイントを絡めた、打撃での連係が攻撃の主体となるアリス。その主軸となる技は、前号でも紹介したⓅⓅⓅ⇨Ⓟ、↖ⓅⓅⓅ、⇨ⓅⓅといった、キャンセルポイントを持つ連係技だ。

これらの連係技からは、セオリー通りにキャンセルコマンド技→Ⓖ止めで攻勢を維持しつつ、相手の割り込みに対しては、↓↙←Ⓟ（ガードアタック）などのコマンド技を出し切っていくことになる。

ただし、攻撃判定の発生が早くて使い勝手のよいⓅⓅⓅ⇨Ⓟと↖ⓅⓅⓅは、キャンセルポイントがそれぞれ4発目、3発目となっているため、ガードアタックに意外と弱い。相手キャラにもよるが、ガードアタックを頻繁に狙ってくるプレイヤーに対しては、ⓅⓅ⇨ⓅやⓅⓅⓅ⇨Ⓚといった、最後が下段判定の連係技を出し切っていくのも効果的だ。また、あえてキャンセルポイントの前で連係技を止めてしまうのも悪くない。



↑ⓅⓅは2発目にディレイをかけ、カウンターヒットからの浮かせを狙っていくこと。



ビーストゲージが溜まっている状態ならば、浮かせ技の↓↘→Ⓑも積極的に使っていく。

アリス基本連係

始動技

ⓅⓅⓅ⇨Ⓟ　↖ⓅⓅⓅ　⇨ⓅⓅ

↓

キャンセル技

↓↙←Ⓟ　↓↙←Ⓚ　↓↘→Ⓑ

↓

Ⓖ止め後

↖ⓀⓀ⇦Ⓚ　ⓀⓅ⇩Ⓚ

⇦ⓅⓀ　ⓀⓀ⇩Ⓚ

Ⓖ止めから下段で攻める

Ⓖ止め後に狙っていく攻撃の中で、もっとも重視したいのは下段攻撃。ここで活躍するのは、↖ⓀⓀ⇦ⓀとⓀⓅ⇩Ⓚ。前者は相手をよろけさせることはできないが、3発目をガードされても間合いが離れるのでローリスク。後者は、3発目の下段攻撃がヒットすれば相手がよろけるのが利点。よろけ誘発後は上段投げが安定だが、発生の早い↑Ⓟで浮かせを狙ってみてもいい。



ⓀⓅ⇩Ⓚはノーマルヒットでも相手がよろける。ヒット後は、こちらがかなり有利だ。

これ以外では、よろけこそ誘発できないが↑Ⓚも悪くない。攻撃後は自分が背向け状態になるので、振り向きⓀや振り向き↓Ⓚを使って、素早く正面に向き直ろう。

さて、下段と対になる選択肢として押さえておきたい中段攻撃は⇦ⓅⓀ。少し後ろに下がってから攻撃するため、相手の割り込みを回避しつつ攻撃できるうえ、⇦Ⓟ⇩Ⓚと併せて使っていくことで、2発目が中・下段の二択にもなる優れモノ。さらに、攻撃モーションの似た↑ⓅⓀも使っていけば、効果は倍増する。

そのほか、ⓀⓀ始動の連係技も捨てがたい選択肢のひとつ。ⓀⓀ↘ⓀとⓀⓀ⇩Ⓚを使い分けて二択を狙ってみよう。





⇦ⓅⓀや⇦Ⓟ⇩Ⓚ、↑Ⓚなどへと連係させていくことで、攻勢を維持していこう。

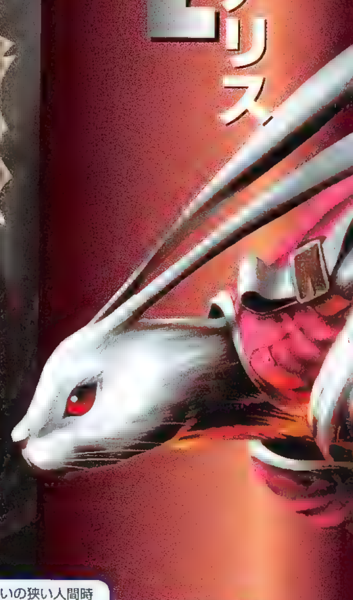
相手にガードされても間合いが離れる↖ⓀⓀ⇦Ⓚ。この技を出したあとは……。

回り込みを活用する

各種の下段攻撃と合わせて、積極的に使っていきたいのが↓↙←Ⓑ。その最大のメリットは、少ないリスクでお互いの位置を入れ換えられること。壁際へ追い込まれた状況から、一気に優位な状況に立つことも可能だ。一応、下り際の攻撃で相手をめくることもできたりする。



位置の入れ換えに重宝する。ⓅⓀヒット後にも使ってみる？



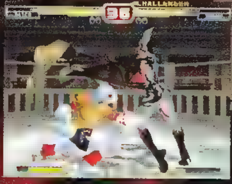
Beast Form 獣人時

基本的な部分は変わらないが、下段攻撃のバリエーションが豊かに。うまく連係に組み込もう！

豊富な下段攻撃を活かせ！

獣人時限定の要素で注目したいのは、なんといっても下段攻撃の多さ。中でも、単発でよろけを誘発できる↖Ⓑは、動作速度、リーチともにトップクラスの性能。Ⓖ止めからの選択肢として活躍するのはもちろん、↖ⓀⓀからも一連の連係技として出すことが可能。正直、この技だけでも獣化する価値は十分にある。

これ以外では、最後の1発をキャンセル可能な⬇ⒷⒷⒷや↘ⒷⒷⒷ始動の連係技も使いやすくてオススメ。Ⓖ止めからの攻めに組み込んでいけば、相手にとってはうっとうしいこと間違いなし。若干、決定力には欠ける気もするが……しつこく使って相手に下段を意識させたところで、↓↘→Ⓑからのコンボを狙っていければ理想的だ。



下段スタートの連係技を使って、しつこく攻撃していくのも悪くない選択肢だ。



単発でよろけを誘発させられる↖Ⓑ。獣化時の下段攻撃は、これを主軸にしよう。

ゲー事典 **Ⓖ止めからの投げ**：基本連係のひとつともいえる、Ⓖ止めからの上段投げ。しかし、キャンセルに↓↙←Ⓟや↓↙←Ⓚを使うと少し後ろに下がってしまうため、投げ間合いの狭い人間時はその後に投げを決めにくい。このため、人間時にⒼ止めから投げを狙うのであれば、キャラが前進する↓↘→Ⓚを使うこと。獣人時はとくに問題ないのであまり気にしなくてもいい。



六合鴻（虎）輪式をマスターしよう

LONG ロン

Text：SHO

しっかり覚えて使いこなすことが重要だ。

Human Form 人間時

人間時の基本は獣人時にも応用できる。六合を覚え、連係技やキャンセルポイントを有効に使おう。

六合鴻輪式開始技

主軸となる六合鴻輪式開始技はⓅⓅⓅ。すべての六合鴻輪式に派生可能なのが特徴だ。⇨Ⓟや ⓅⓀ⇩Ⓚは一部の六合鴻輪式にしか派生できないが、使いやすさから使用頻度は高い。また、どちらもキャンセルポイントと設定されている六合鴻輪式（前者はⓅ、後者は⇨Ⓟ）に派生できるため、連係の幅も広い。⇨Ⓟ↓Ⓟ↓キャンセル⇩⇧⇨Ⓟ↓Ⓖ止め↓投げという感じで、コマンド技とⒼ止めを使った連係を容易に作ることができる。



六合鴻輪式開始技である⇨Ⓟ。リーチが長いので、中間距離で重宝する技だ。

単発技も有効に使おう

六合鴻輪式を主軸に攻撃するのは常套手段だが、同じ技ばかりでは相手も慣れてくる。そこで重要になってくるのが単発技。その中でとくにオススメしたいのは⇧Ⓚと⇩Ⓚだ。⇧Ⓚは普通の中段蹴りだが、カウンターヒット時に相手をよろけさせることが可能。よろけさせたあとは打撃を連続ヒットさせられるし、投げも狙いやすいので有効な技だ。⇩Ⓚは低姿勢の下段回し蹴り。ガードアタックをつぶしたり、下段ガードを意識させるために重要となる。カウンターヒットで相手がダウンしなければ、よろけ中に投げを狙うこともできる優れた技だ。

⇩Ⓚはとっさに出せる下段攻撃。相手がダウンしなかったら投げを狙うといい。





⇧Ⓚでよろけさせたあとは、打撃なら⇧ⓅⓅ、投げなら⇦⇨Ⓟ＋Ⓚを狙おう

Beast Form 獣人時

とにかくコンボを狙うのが獣人時の基本スタイル。獣人時限定の六合虎輪式からのコンボも強烈だ。

コマンド投げからのコンボ

獣人時に是非とも狙いたいのが、コマンド投げ（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）からのコンボ。直接ダメージは与えられないが、決めたあとに追撃が可能で、すべての六合鴻輪式に派生できるうえ、投げ抜けもされない優れた技だ。この技をスムーズに連係へ組み込むには、コマンド技のⒼ止めや⇧Ⓚのあとが狙い目。ほかにもチャンスがあれば積極的に狙いたい。

実際のコンボの流れは、⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ↓（六合鴻輪式）Ⓟ↓⇦Ⓚ↓（六合終了技）⇦Ⓚ↓⇧Ⓚというもの。⇦Ⓚまでは人間時でも可能なコンボだが、⇧Ⓚへのつなぎは獣人時限定。ここまではすべて連続ヒットとなる強力なコンボだ。⇧Ⓚで浮かせたあとは空中コンボを狙えるのだが、その内容は相手によって多少変える必要がある。相手が受け身を取るだけなら、ジャンプⓅⓀⒷで浮かせ直して、さらなるエアコンボを狙うのが理想。ほかに、⇨Ⓚ↓（六合鴻輪式）⇩Ⓟ↓Ⓚで浮かせ直すのもアリだ。ただ、相手が受け身後すぐに打撃を出してくるとつぶされてしまうのが難点。もし相手が打撃を出してくるようなら、無理に多段ヒットを狙わず、⇩⇧⇨Ⓟを当てよう。⇧Ⓚ後の空中コンボは、相手の受け身によって入ったり入らなかったりと、不安定な要素が多い。そこで裏をかいて、相手が着地するところにもう一度⇦⇨Ⓟ＋Ⓚを狙うのもアリだ。手数で圧倒して相手のガードを誘い、少しでもダメージを多く与えよう。



コマンド投げの⇦⇨Ⓟ＋Ⓚは、直接ダメージを与えるのではなく、相手を崩す技だ。

投げコンボのプロセス



⇦⇨Ⓟ＋Ⓚが決まったら、六合鴻輪式のⓅからスタート。ボタン連打でもOKだ。



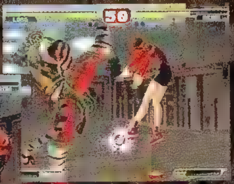
六合鴻輪式のルートに沿って⇨Ⓚ。スムーズに出せるよう練習しておこう。



⇨Ⓚのあとは、六合終了技の⇦Ⓚ。ここまでは人間時でも可能なコンボだ。



⇧Ⓚは、⇦Ⓚヒット直後にキャンセルするようなタイミングで入力すればOK。



⇧Ⓚ後、すぐに⇨Ⓚから六合鴻輪式を⇩Ⓟ↓Ⓚと出せば、浮かせ直すことが可能。



相手が受け身後に打撃を出してくるようならば、⇩⇧⇨Ⓟで撃墜するといい。

六合虎輪式の可能性

獣人時限定の六合虎輪式は、六合開始技だけでなく、六合鴻輪式のすべての技からも派生できる。たとえば、（六合開始技）ⓅⓅⓅ↓（六合鴻輪式）Ⓟ↓（六合虎輪式）Ⓟ＋Ⓑ↓（六合終了技）⇩⇩Ⓟという連係が可能なのだ。

六合虎輪式の中でもっとも注目したいのが、Ⓟ＋Ⓑ↓⇩Ⓚ＋Ⓑのルート。Ⓟ＋Ⓑはガードブレイク効果を持つ中段攻撃で、これをガードさせることができれば、下段攻撃の⇩Ⓚ＋Ⓑが必ずヒットするのだ。その後、六合終了技の⇦Ⓚ↓⇧Ⓚまでが連続ヒットするので、非常に強力な連係を組み立てることができる。

このような六合虎輪式を使った強力な連係は、まだまだ可能性を秘めているものが多い。じっくり研究してより良い連係を模索してみよう。



ガードブレイク効果を持った技（Ⓟ＋Ⓑ）も存在する六合虎輪式。有効に使おう。



ゲー事典 **獣人時の補足：**六合終了技には、獣人時に限ってキャンセルポイントとなる技が2つ存在する。⇨⇨ⓅとⒷだ。六合終了技は、ガードされても反撃を受けない⇦Ⓟや発生の早い⇦Ⓚを使うのが基本だが、キャンセル可能となると⇨⇨ⓅやⒷも悪くはない。手数の多い攻めを見せたあとは、コマンド技のⒼ止めからの投げが有効なので、たまに連係に組み込んで使うといい。



BAKURYU バクリュウ

大ダメージが狙える浮かせ技を活かし切れ!

獣化攻撃が使えるか否かは、戦術に大きな影響をもたらす。ビーストゲージには常に気を配ろう。

Human Form 人間時

獣化攻撃が使えるか否かは、戦術に大きな影響をもたらす。ビーストゲージには常に気を配ろう。

主要技を固める

特殊な技を多く持つバクリュウだけに、どの技を軸にするかは迷うところだ。まずはここをしっかり整理し、徐々に戦術を練り込んでいこう。

中段攻撃では、⬁Ⓟからの連係技がもっとも使いやすい。発生は遅いが、相手の技をかわしつつヒットすることも多く、十分に信頼できる。派生の軸となる⬁ⓅⓅはキャンセルポイントなので、すかさずコマンド技につなげよう。また、ビーストゲージが溜まっていれば下段の⬃ⓅⒷという選択肢が増える。エアコンボが狙える重要な技のひとつだ。

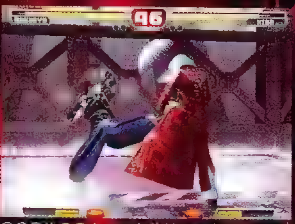
一方、立ちガードを崩す選択肢は⬁Ⓚ。ここからは、下段の⬁ⓀⓀ、中段の⬁Ⓚ⇨Ⓚに派生させて二択を迫るのが基本だ。⬁ⓀⓀがノーマルヒットしたあとは相手がよろけ状態になるので、上段投げを軸に追加ダメージを狙おう。



立ちガードを崩すには⬁Ⓚを使う。⬁ⓀⓀキャンセルで撹乱する手もアリだ。



中段攻撃の要は⬁Ⓟ。発生が遅く、連係に対する割り込みには向かないので注意。



ⓅⓀⓀやⓀⓀキャンセルは、基本中の基本だ。既成の連係技と使い分けよう。



上段攻撃のほか、リーチの短い中段攻撃をかわすこともある⬁Ⓚ。割り込みに使おう。

上段系の連係技で攻めを構成

上記の狙いを活かすために活用したいのが、ⓅまたはⓀ始動の連係技だ。多彩な派生技から使えるものを抽出し、攻めを構成していこう。

もっとも使用頻度が高いのは、キャンセルポイントのあるⓅⓀⓀやⓀⓀ、上記の⬁Ⓟと同じ性質を持つ技に派生するⓅⓅⓅ⬁Ⓟ。バクリュウのⓅの発生は全キャラ中最速クラスなので、相手の攻めに対する割り込みにも活躍してくれる。軸となる連係技はもちろんのこと、ビーストゲージがあるときはⒷを使った連係技に派生させることも考え、相手の的をはずしていこう。

そのほかの注目技は、⇨Ⓚと⇦ⓀとⓅ⇦Ⓚ。前者は2発目カウンターヒットで相手を浮かせられるので、ディレイを交ぜて使うと効果的だ。ⓅⓀⓀからの派生技としても出せることを覚えておこう。後者はガドウ、スタンの2キャラに対して連続ヒットしやすい点に注目。どちらも浮かせたあとはⓀⓀ↓キャンセル⇩⬃⇨Ⓟを狙い、相手が受け身を取るようなら別の選択肢につなぐのが基本になる。

また、単発の技では姿勢の低い⬁Ⓚが使いやすい。上段技を中心に攻めるユーゴなどには、この技で対抗しよう。

Beast Form 獣人時

獣人時こそが勝負のポイント。チャンスを作り出すことに加え、逃さないことも重要な課題となる。

大ダメージを狙う3種の技

獣人時はチャンスが一気に増加する。ポイントを押さえ、キッチリダメージを与えられるようになっておこう。

筆頭は、ノーマルヒットで浮かすことができる⇩⬁⇦Ⓑ。キャンセルから出すのが主体となるが、スキの大きい技への反撃としても使えると強い。

下段の浮かせ技である⬃ⓅⒷと伏せⒷも重要な技だ。慣れていない相手にはとくにヒットしやすいぞ。前者は⬃ⓅⓅと使い分け、ガードを揺さぶるのが基本の使い方。単体で使える後者は、攻撃範囲の広さを活用して中間距離戦や起き攻めにも使っていこう。

⬁ⓅⒷや伏せⒷがガードされるようなら、キャンセルポイントという性質を使うことも考えたい。近距離なら⬁⇦Ⓑにつないで一発を狙い、やや離れているなら⇩⬁⇨Ⓑを使うのがいいだろう。もちろん、フェイントとしてⒼ止めを使うことも忘れずに。

そして最後は⬁Ⓚ⇨Ⓚ。エアコンボを使えば追い打ちできるので、⬁Ⓚ後の選択が大きくパワーアップするぞ。





キャンセルを利用し、次の技でさらに攻める。一発を狙うなら⇩⬁⇦Ⓑを使おう。

下段浮かせ技として活躍するこの技だが、慣れている相手にはガードされやすい。

オススメ空中コンボ

⇩⬁⇦Ⓑ、⬁ⓅⒷ、伏せⒷからは、以前に紹介したジャンプⓀⓅⓀ→ⓅⓀⓀ→キャンセル⇩⬁⇨Ⓟがオススメ。⬁ⓅⒷや伏せⒷキャンセル時に⬁ⓅⒷや伏せⒷがヒットしていた場合は、とっさにⒼ止め→ⓅⓀⓀ……とつなげられると強いぞ。また、⬁Ⓚ⇨Ⓚヒット後はエアコンボ部分をジャンプⒷⓅⓀにすれば同様のつなぎが可能だ。ただし、獣人時のスタンには何も入らないので注意。





高さが調節され、着地後の追い打ちまでつなぐことが可能になるぞ。

⬁Ⓚ⇨Ⓚは浮きが低い。エアコンボの1発目をⒷにして浮かせ直そう。

通常の攻めに使う技

攻めを構成する技では、やはり⇨Ⓑからの連係技が最重要。ⓀⓀと同じ性質を持つ⇨ⒷⓀⓀ、⇨ⒷⒷキャンセル、⇨Ⓑ⇩Ⓑなどの下段攻撃、そして⇨ⒷⒷⒷの打ち切りと、選択肢は豊富だ。ディレイも活用し、撹乱していこう。



発生が早いことが最大の長所。リーチもそこそこ長いため、連係の始動技に最適だ。



ゲー事典 ビーストドライブの土神覚醒四界陣(⇩⬁⇦⇩⬁⇦Ⓑ)は、フィールド全体に攻撃判定がある下段攻撃。実はこの技、自分が背を向けた状態で出すとガード不能になる(ギリギリエスケープや早めのジャンプで回避可能)。⬁Ⓟなどで背を向けたあと、先行入力を使って出してみるといいぞ。どうやらめくり判定になっているらしく、両者が背を向けているとガード可能になる。



BUSUZIMA ブスジマ

投げ関連の読み合いを制す!

ダメ[illegible]
それだけでは勝てないぞ。

Text：ももやん

Human 人間時

人間時はダメージ元が乏しい。投げ、下段攻撃、ガードアタックを使って、コツコツ積み重ねよう。

投げ抜け対策を身につけろ

人間時にはコレといった決め手がないブスジマ。だが、基本的な戦法には獣人時にも流用できるものが詰まっているので、人間時でもしっかりと闘えるようにしておきたい。

基本はⓅⓅもしくはⓅⓀⓅからのキャンセル⇩⬃⇦Ⓟ→Ⓖ止め。キャンセルしなければ続けてⓅを出すことができるが、ライトガードされると割り込まれる可能性があるので、使いすぎは危険だ。

⇩⬃⇦Ⓟ→Ⓖ止めからは、再びⓅⓅを出したり、上段投げを狙うといった選択が有効。ただ、⇩⬃⇦Ⓟ→Ⓖ止め→投げのパターンは読まれやすく、投げ抜けされやすい。相手の投げ抜けに対する選択肢として、下段攻撃も交ぜていこう。

下段攻撃は、⇩Ⓚと伏せⓀが使いやすい。どちらもヒット後の相手との間合いが近いため、そのあと上段投げを狙うことができるからだ。ここでも投げ抜け対策の下段攻撃を忘れずに交ぜていこう。

投げ抜け対策に使う下段攻撃ならば、攻撃発生の遅い⇨⇨Ⓚも選択肢に入れていける。ヒットすれば相手がよろけ状態になるので、⇩⬃⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀを入れていこう。

ⓅⓅ以外の牽制技では、⬁ⓅⓅ⇨Ⓟの背中を向ける連係技が使いやすい。背向け後に素早く⇩Ⓟを出せば、ヒットする確率は高い。さりげない下段攻撃なので効果的だ。ただ、相手の反応が早いと背向け後に割り込まれるので注意。


Ⓟ→⇩⬃⇦Ⓟ→Ⓖ止め→投げは読まれやすいので、ほかの選択肢も用意しておこう。


下段攻撃なのでヒット率の高い振り向き⇩Ⓟ。背を向けたあとはこれが安定だ。

ガードアタックで反撃を阻止

ブスジマの攻撃はどれも発生が遅いため、相手の反撃チャンスが多く、攻防を入れ替えられてしまう可能性が高い。

その相手の反撃のチャンスをつぶし、攻防の入れ替わりを阻止するのがガードアタックだ。ブスジマのガードアタックはガード状態の時間が長いので、相手の攻撃をことごとくつぶすことが可能なのだ。

上で紹介した連係の中に取り入れていくならば、下段攻撃を狙う場面で使うのが有効だ。下段攻撃は発生が遅いため、相手が割り込んでくる可能性が高い。そこにガードアタックを仕込んでおくのだ。

ほかには⬁ⓅⓅ⇨Ⓟ（背向け）→⇩Ⓟのあとも、相手にとっては反撃したくなる状況。ガードアタックが効果を発揮するぞ。うまく活用して、反撃チャンスをつぶしていこう。


反撃ポイントにあらかじめ仕込んでおきたいガードアタック。なかなか優秀だ。

Beast 獣人時

獣化したあとは、投げの依存度がさらに増す。どうやって投げるか、投げ抜けを阻止するかが重要。

舌スルーをしつこく狙う!

獣人時の狙い、それはコマンド投げの舌スルー（⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ）。この技は直接のダメージこそないものの、相手を浮かすことができるので、決めたあとは空中コンボのチャンスとなる。この舌スルーをいかにして決めるか、そこから大ダメージを与えられるかが重要な要素となるのだ。

基本的な狙いかたは、伏せⓀ→舌スルー。獣人時の伏せⓀはリーチが長くなり、ヒットさせやすくなっている。ヒットすると相手はよろけ状態になるので、スムーズに狙うことが可能だ。また、リーチこそ短いが、⇩Ⓚからも同様に投げを狙うことができる。

接近戦で使えるのが、Ⓑ⇧Ⓑからの投げ。2発目がフェイントになっており、相手を威嚇しつつすぐに動き始めることができるので、やはり投げを狙うチャンスとなる。もちろんこれだけでなく、Ⓑ⇩ⒷⒷの打撃も交ぜてぜていくのが効果的だ。

舌スルーが決まったら、空中コンボを狙っていく。どういった空中コンボがあるのかは、左のカコミ「獣人時のコンボ」を参照してほしい。状況によって使い分けるのが重要だぞ。

舌スルーは通常の投げと同じく投げ抜けされてしまうので、素直に狙っても成功率は低い。人間時に説明した投げ抜け対策が必要だ。下段攻撃やガードアタックを交ぜて、相手を困惑させよう。



そこを舌スルーで投げる。もちろん、投げ以外の選択肢も重要だぞ。

伏せⓀはヒットすると相手がよろけるので……

獣人時のコンボ

① ⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ→伏せⒷ→⇩⬃⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀ→⇧Ⓚ

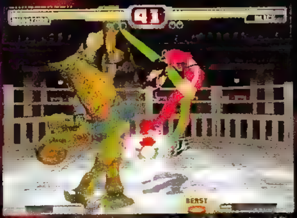
② ⇨⇨Ⓚ→⬀ⒷⒷ

①は舌スルーからの基本コンボ。⇩⬃⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀからエアコンボにいくのポイント。②は画面中央でのコンボ。相手壁際（or獣人時）ならば⇩⬃⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀが入る。状況で判断しよう。



続いて⇧Ⓚのドロップキックで追撃しよう。安定かつ大ダメージだ。

舌スルー→伏せⒷで浮かせたあとは、ブスジマエクササイズで拾って……


伏せⓀをガードされるようになったら、伏せⓅか伏せⒷも交ぜていこう



ゲー事典 獣人時にオススメの技として、⬁ⓅⓅがある。この技はカウンターヒット時に相手を小さく浮かすことができるので、簡単にダウンを奪うことができるのだ。相手のビーストゲージが少なくなってきた時などは、積極的に狙ってみよう。また、相手がよろけ回復を行わなければ、伏せ中Ⓚ→⬁ⓅⓅ⇦Ⓟが連続技になるぞ（⇦Ⓟは空中ガードされる可能性もあるが）。

少ないチャンスをモノにしろ！

STUN スタン

小回りの効く打撃にはどうしても押されてしまうスタン。虎視眈々とチャンスをうかがえ！



Human Form 人間時

獣化したあとも大きな変化のないスタン。まずは人間時の基本戦術をマスターすることが大切だ。

スタン基本戦術

攻めの起点として使いやすいのは、ⓀⓅ、⇨ⓀⓀ、ⓅⓅⓅといった、キャンセルポイントのある連係技。ⓀⓅは中段攻撃スタートの連係技で、初段の発生も比較的早い。まずはこれをメインに使っていこう。⇨ⓀⓀはやや発生が遅いものの、初段のリーチがかなり長いのが特徴。ⓀⓅが届かないような間合いではこちらを使おう。

キャンセルポイントからの攻めは、左のチャートのような選択肢が基本となる。ⓀⓅ→キャンセル⇩⇧⇨ⓅⓅ、Ⓟ→キャンセル⇦⇨Ⓟ（⇩⇦Ⓟ）といった連続ヒットするコンビネーションは、積極的に狙っていこう。

攻め込まれた際の割り込みに使う技は、発生の早い⇩Ⓟが有力。ヒット、ガードを問わずスタン不利となってしまうが、⇩ⓅⓀへの派生を交ぜて、ごまかしながら使っていきたい。間合いが離れるので、強引にガードアタックや⇨Ⓚなどを出してもいい。

理想は、ギリギリエスケープからコマンド投げや⇨Ⓟでの反撃を決めること。相手キャラの連係を覚える必要はあるが、見返りは大きい。相手キャラの状態や距離に応じて、⇨⇧⇩⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ、⇩⇩Ⓟ＋Ⓚ、⇨Ⓟを使い分けよう。

スタン基本連係

- ⓀⓅ
- ⇨ⓀⓀ
- ⓅⓅⓅ

→

- ⇩⇧⇨Ⓚ
- ⇦⇨Ⓟ
- ⇦⇨Ⓟ Ⓖ止め投げ
- ⇩⇧⇦Ⓟ

⇦Ⓟ＋Ⓚからの攻め

投げチャンスには強力な投げ連係を決めていきたいが、とっさの割り込みや反撃には⇦Ⓟ＋Ⓚも使っていこう。ワンコマンドで出すことができ、投げ抜けも不可能。確定ではないものの、それなりのダメージが期待できる。

人間時に⇦Ⓟ＋Ⓚを決めたあとの選択肢としては、⇨Ⓟと背後投げが挙げられる。背後投げは打撃で暴れられても決めることができるが、そのタイミングは非常にシビア。暴れ対策として、⇨Ⓟも交ぜていくのが実戦的だ。ただ、獣化された場合はいずれにせよ負けてしまうので注意。

背後投げが決まったら、⇦Ⓟで確実に追い打ちすることが可能。ここまで決まれば、かなりのダメージとなる。

⇨Ⓟで浮かせたあとの空中コンボは、以前にも紹介したⓅⓀⓅ→キャンセル⇩⇦⇨Ⓟが回避されにくくオススメ。

ただし、受け身からのギリギリエスケープで初段を回避される可能性があるので、空中投げ（空中で⇩Ⓟ＋Ⓚ）も交ぜていくといいだろう。空中投げのあとも、⇦⇨Ⓟによる追い打ちが確実に決まる。

空中コンボ、空中投げの両方を高確率で回避されてしまうようなら、受け身を取らせて着地に投げを重ねる、という選択肢も交ぜてみよう。受け身からの回避行動に気を取られている相手なら、かなり引っかかりやすい。



各種コマンド投げや⇨Ⓟで反撃！　ある程度でもこれができると強い！

相手の連係技を分かっていれば、最後の1発をギリギリエスケープで避けて…



背後投げは暴れに弱いので⇨Ⓟも交ぜていく。⇨Ⓟヒット後も読み合いとなる。

コマンドが簡単で投げ抜けされることもない⇦Ⓟ＋Ⓚ。ここからの攻めが重要だ。



空中投げを狙うのがひとつの手。追い打ちも可能で、ダメージはかなり大きい。

⇨Ⓟで浮かせたあと、相手が受け身からギリギリエスケープすると読んだら

Beast Form 獣人時

獣人時は⇦Ⓟ＋Ⓚ後の攻めがより強力に。強力な浮かせ技を活用し、回避不可能のコンボを決めろ！

獣人時の戦術

スタンの場合、獣化後も戦術に大きな変化はない。人間時の基本戦術に、獣化後の技をうまく取り入れて闘おう。

まず注目したいのは、浮かせ技の⇧Ⓑ。ノーマルヒット時も受け身不可能のきりもみ状態を誘発できるため、そこに⇩⇧⇨Ⓑ→⇨⇦Ⓟという大ダメージかつ確定のコンボを決めることができる。

⇧Ⓑは⇦Ⓟ＋Ⓚを決めたあとに狙ってもいいし（相手は回避困難）、相手の起き上がりに重ねたり、中間距離からいきなり出すのもいい。⇦Ⓑ⇨Ⓟといった技も、起き攻めや中間距離戦で使っていきたい。ヒットさせれば、⇩⇦⇦Ⓟや⇨⇦Ⓟで追い打ちすることができ、なかなかのダメージを与えられる。

Ⓑ始動の連係技は、ⒷⒷ⇩ⒷⒷとⒷⒷ⇩Ⓑ⇧Ⓑ⇧Ⓑの2種類がある。4発目で中or下段に派生するため、普通に出し切っていくだけでもそれなりに有効だ。

前者は、4発目カウンターヒット時にダウンを奪うことができ、⇨⇦Ⓟで追い打ちが可能。ノーマルヒットでも、相手のよろけ回復が遅れれば⇨Ⓟの連続ヒットを狙える。

後者は4発目がヒットすれば5発目が連続ヒットし、さらに⇨⇦Ⓟで追い打ちが可能。



Ⓑ始動の連係技は中・下段両方の派生があり、相手のガードを崩す効果が高い。



⇧Ⓑで浮かせた相手を⇩⇧Ⓑで拾い、⇨⇦Ⓟで追い打ち。確定コンボだ。

獣人時の⇦Ⓟ＋Ⓚからは⇧Ⓑを狙うのがオススメ。回避されにくい連係だ。



ゲー事典 ⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ＋Ⓚ始動の投げ連係は、最後まで決めた場合はもちろん、1～2段目で終わってしまった場合でも⇨⇦Ⓟによる追い打ちが可能。ただし、投げ抜けされると相手が転がって逃げてしまうので不可能。また、こちらがが追加入力をしなくても、相手は投げ抜けして逃げることができるので、わざと追加入力せずに⇨⇦Ⓟを狙うという作戦も成立しない。



SHENLONG シェンロン

素早い仕かけが重要！

⇨⇨Ⓟや六合蛇輪式⇨Ⓟがカギだ。

Text:がっちん

Human Form 人間時

地上で主導権を握るために、ガードブレイク技のキャンセルやⒼ止めなどのテクニックをフル活用。

基本連係を確立させよう

六合蛇輪式（以下、六合）を使いこなすため、まずは有効な六合開始技から把握していこう。一番オーソドックスで使いやすいのはⓅⓅ。すべての六合の技を出せるのが理由だ。六合の⇩Ⓟ・⇩Ⓚは連続ヒットするので、このあたりをうまく使っていくといい。ただ、中級者以上の相手になると、連係技をそうそう長く出させてくれなくなる。そこで有効なのが、ガードブレイクである六合の⇨Ⓟを使った、早めの仕かけだ。

開始技はⓅⓅと⇨Ⓟのふたつを中心とし、それぞれⓅⓅ→六合⇨Ⓟ、⇨Ⓟ→六合Ⓚ⇨Ⓟとプレッシャーをかけていく。⇨Ⓟのあとは、六合終了技の⇦Ⓟか⇩Ⓚを使っていくといい。⇦Ⓟはキャンセルポイントとなっているので、⇩⇦⇨Ⓟなどに移行し、Ⓖ止めからの投げやⓅⓅで攻めていく。これはおもにヘビーガードで防御を固める相手に有効。⇩⇩Ⓚは、ライトガードしようとする相手に有効だ。

そのほかのオススメの技は⇨⇨Ⓟだ。移動距離のある中段攻撃で、キャンセルが可能であることに着目してほしい。キャンセルで⇩⇧⇨Ⓟや⇩⇧⇨Ⓟへ移行し、Ⓖ止めを駆使して技をつなげていこう。



六合始動技はⓅⓅ～に固執せず、⇨Ⓟなども使っていこう。下段攻撃に強いのが長所。



コツは⇨⇨後の⇩⇧⇨まで一気に入力すること。⇨⇨⇩⇧⇨でひとつと考えよう。



キャンセルを駆使することで、強力な技へと変化する⇨⇨Ⓟ。素早く入力しよう。

状況により使用する技

状況によっては有効となる技をふたつ紹介しよう。

ひとつは⇩⇧⇦Ⓚ。相手を壁際へ追い込んだ状況で使うとめくりでヒットするため、相手のガードを崩す手段として使えるぞ。上記の⇨⇨Ⓟキャンセルなどで使用すると一層効果的で、相手の起き上がりなどが狙い目だ。だが、相手の背が高い場合（獣人時など）は、完全に跳び越せないことがあるので注意したい。

もうひとつは⇨⇨Ⓚ。移動距離が長い下段攻撃で、やはり起き攻めに活躍する。中間距離の牽制にも使えるが、発生の遅さがネック。メインの用途はあくまで起き攻めだ。





起き攻めには⇨⇨Ⓚ。ノーマルヒット時は相手がよろけるので投げを狙うといい。

画面端に追い込んだときは⇩⇧⇦Ⓚが有効。キャンセルから使うとなお効果的だ。

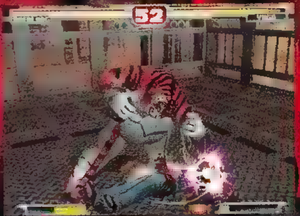
Beast Form 獣人時

空中コンボを絡めて大ダメージを狙える獣人時。投げ抜けできない基本の上段投げにも注目だ。

獣人時ならではの攻撃

獣人時は、特有の攻撃で相手を圧倒していきたい。まず、六合の技の中でⓅを使用したものは、すべてキャンセルポイントとなることを活用しよう。また、比較的ヒットしやすい⇩Ⓟから六合終了技の⇩Ⓑを狙えば、相手を浮かせるチャンスはぐっと広がる。

また、シェンロンの獣人時の上段投げは、相手に投げ抜けされることがない。積極的に狙っていこう。ガード投げ抜け入力で安心している相手には、とくに効果的となる。



投げ抜け不可能な獣人時の上段投げ。このアドバンテージを忘れずに活かしていこう。

狙うは空中コンボ

やはり獣人時となると、おもな狙いは空中コンボによる大ダメージ。浮かせ技を把握し、狙いどころを見極めよう。

手っ取り早いのは、ⓅⓀ⇩Ⓚの3発目をヒットさせて相手をよろけ状態にし、六合終了技の⇩⇩Ⓑで浮かせる方法。よろけ状態にヒットするため、相手がきりもみ状態（受け身不可能）になるのが長所。これは、ビーストゲージがあれば人間時でも狙える。ただ、対戦慣れしている相手にはなかなかヒットしないのが実状だ。そのため、ⓅⓀから振り向き⇩Ⓚなども駆使して相手を揺さぶっていく必要がある。

六合終了技の⇩⇩Ⓑもオススメ。ヒットすれば必ず浮かすことができるので強力だ。これは⇨Ⓟ後がおもな狙い所となる。相手がヘビーガードしていれば割り込まれにくく、ライトガードならガードをうち破りつつ連続ヒットするぞ。

やや特殊なケースだが、六合終了技の⇩⇩Ⓚヒット後もチャンス。相手は受け身を取ることが可能なので、まずはこれを前提として、空中にいる間にⓅ→Ⓟ～と背向け状態で攻め立てていくといい。もし受け身を取らないようであれば振り向きⓀが理想。ヒットすれば相手をきりもみ状態にすることができる。問題は、相手の受け身の確認をしてから技を選べない点だ。

オススメ空中コンボ

基本の形となるのが、浮かせ技→ⓅⓅ→（六合）⇨Ⓟ→（六合終了技）⇨Ⓑ→⇩⇧⇨Ⓑまたは⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑだ。空中ギリギリエスケープさえされなければ、⇨Ⓑで相手をきりもみ状態にできるため、⇩⇧⇨Ⓑや⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑを狙えるわけだ。人間時であれば、六合⇨Ⓟにキャンセルをかけて⇩⇧⇨Ⓚに移行するか、六合終了技へと移行するといい。

きりもみ状態になったら単発の確定技を狙う。⇩⇧⇨Ⓑを基本とし、状況により⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑを使おう。





⇨Ⓑがヒットすれば、受け身を取った相手をきりもみ状態にできる。これは強力。



ゲー事典 ⇨⇨Ⓟを始動技として空中コンボを狙う状況もあるので紹介しよう。それは⇧Ⓚがカウンターヒットし、相手がよろけ状態になったときである。よろけ回復からは間に合ってしまうが、難しいので十分狙える。⇧Ⓚ→⇨⇨Ⓟ→キャンセル～と決め打ちで動いてもいいだろう。⇧Ⓚは単発ながらリーチが長く使いやすい技のひとつ。⇨Ⓟと併用し、下段攻撃に対抗しよう。

YUGO
ユーゴ

コマンド投げを有効に使おう



投げ抜け不可能で空中コンボに派生できる⇩⇨Ⓟ+Ⓚ。その狙いどころを検証。 Text：SHO

打撃から投げの連係

ユーゴのコマンド投げ（⇩⇦⇨Ⓟ+Ⓚ）は、対人戦で一番に狙っていきたい優れた技。ただ、このコマンド投げをどういったプロセスで狙うのかが問題になってくる。コマンド技をⒼ止めしたあとに狙うのが常套手段だが、実は簡単に投げることができる方法がほかにあるので紹介しよう。

その方法は、ⓅⓀ⇩ⓀかⒷ⇩Ⓑ（獣人時）を出すことから始まる。これらの連係技は、最後に下段蹴りで締めるところがポイント。この下段蹴りがヒットすると相手がよろけるため、そこにコマンド投げを狙うことができるのだ。投げは通常の上段投げでもOKだが、投げ抜けされることを考えるとコマンド投げを使うほうが効果的。コマンドを入力するタイミングは、下段蹴りのモーションが終わる少し前で先行入力する感じだ。練習して感覚をつかもう。

ただし、下段蹴りがカウンターヒットしたときは相手がダウンしてしまうので、コマンド投げは狙えない。また、相手が素早くよろけ回復をした場合は投げを回避される可能性もあるが、それにはかなり早い反応が必要となるので、気にせずガンガン狙っていい。

あとは、前述の連係技をどのタイミングで使っていくかがカギ。連係の途中でⒼ止めから狙うほか、少し離れた位置から下段蹴りのみ当てる感じで出すのも効果的だ。この戦法を使えば、君のユーゴも戦闘力アップ間違いなし。





相手がダウンしていなければコマンド投げが成立。空中コンボまでが確定だ。

Ⓑ⇩Ⓑヒット後、そのモーションが終わる少し手前でタイミングよく入力する。



人間時でもⓅⓀ⇩Ⓚからコマンド投げを狙えるが、ガードされやすいのが難点。

URIKO
ウリコ

特殊構え中の専用技で相手を攻めろ！



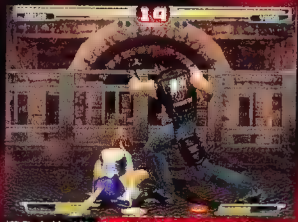
獣人時限定の攻撃を駆使して、攻撃バリエーションに幅を持たせていこう。 Text：伊勢猫

平和からの二択

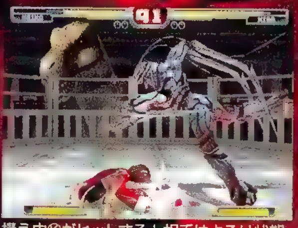
⇩⇦⇨Ⓑで出せる特殊構えの平和（ぴんふ）。ここからのⓀは、攻撃発生こそ若干遅いが、ヒットすれば状況を問わず、最速で⇧Ⓑを出せば確定で連続ヒットさせられる。

しかも、よろけ中に浮かせ技ヒット＝受け身不可能のきりもみ状態になるため、確実に追い打ちを狙うことができるオマケ付き。実際の対戦では、ⓅⓅⓅⓅからのキャンセルを主軸に、六合終了技の⇦Ⓚをガードされて相手との間合いが少し離れたときや、⇧Ⓚノーマルヒット後に狙っていくと効果的。平和を見て下段ガードする相手には、構えからダイレクトの⇧Ⓑを併用することで二択にするといい。

また、いずれかのボタンを押し続けることで、構えをキャンセル可能。構えキャンセルから投げを狙うのも面白い。



構え自体の姿勢が低いので、相手の反撃や連係を見越して置いておくのも悪くない。



構え中Ⓚがヒットすると相手はよろけ状態に。補正はかかるがコンボを狙う価値あり。

⇩⇧⇦ⓀⒷで攻勢を維持！

おもにⓅⓅⓅⓅからキャンセルで使っていく⇩⇧⇦Ⓚは、レバーの入力方向によって、相手の背後に着地したり、壁を使って三角跳びなどもできるトリッキーな攻撃。また、獣人時（獣化可能な状態）の⇩⇧⇦ⓀⒷはその場に着地できるので、再度の連係で相手を攻めていこう。



⇩⇧⇦Ⓚ入力後、攻撃がヒットする直前にⒷを入力していこう。

GADO
ガドウ

新たな連続技の真価はいかに!?



新連続技を中心に、追加のネタをいくつかお届け。戦術の幅を広げよう。 Text：ももやん

連続技は躊躇なく

ガドウに新連続技が見つかったので、まずはそれから解説しよう。起点となるのは獣人時の⇨ⓅⓀ。この連係技は連続ヒットし、しかも2発目で相手が小さく浮くのだ。そこにエアコンボの要領で⇧Ⓑを決めれば、⇩⇧⇨Ⓑ（連係技）までが連続技となる。

だが、相手は⇧Ⓑ後に受け身を取れるので、⇩⇧⇨Ⓑは確定ではない。しかし、相手の受け身失敗の可能性、ヒット時のリターンを考えると、狙ったほうがいいだろう。

前回紹介した上段投げ↓Ⓖ止め↓⇦ⓅⓅ↓⇩⇧⇦Ⓑも、よろけ回復によって⇩⇧⇦Ⓑをガードされてしまうことが判明した（ただし壁際では不可能）。しかし、これも先の連続技と同様に、リターンの大きさを考えると躊躇する必要はない。リスクも小さいので、積極的に狙っていこう。

そのほか使用頻度が高くなってきた技としては、⇩⇧⇦Ⓟがある。この技は出始めのモーションで後ろに引くため、若干だが攻撃をかわす性質を持っている。相手の攻撃が届くかどうかの間合いで使っていくと効果的だ。

また、⇦Ⓚもリーチとスピードに優れていて使いやすい。ヒット時は相手がよろけるので（追撃は不可能）、近付いて攻めるチャンスも生まれる。

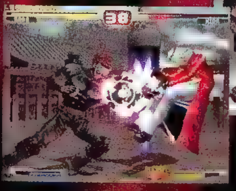




エアコンボの要領で⇧Ⓑを入れていこう。追加入力の⇩⇧⇨Ⓑも忘れずに。

獣人時の⇨ⓅⓀは相手を浮かすことができるので……。





中間距離で⇩⇧⇦Ⓟ。決まれば大ダメージなので、使わないのはもったいない。

⇦ⓅⓅから確実にダメージを与えたいなら、⇩⇧⇨Ⓚを入れていくべし。

ゲー事典

ユーゴ補足：コマンド投げ（Ⓟ追加入力）からのエアコンボは、スタン（獣人時）が相手の場合、ジャンプⓅⓀⒷではなくⒷⓅⒷを使おう。こうすれば着地後にⓅからの連係技を狙えるぞ。

ウリコ補足：平和構え中⇧Ⓑヒット後は、ジャンプキャンセルこそできないが、ウリコはジャンプが速いのでエアコンボを狙うことが可能。一応、ⓅⒷⓅから地上技にもつなげられるぞ！



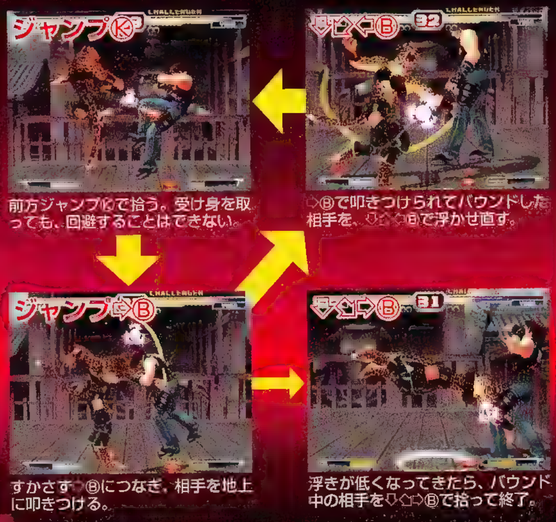
必殺エアコンボ

今回紹介するエアコンボは、浮かせた相手に前方ジャンプⓀ⇨Ⓑと当てて叩きつけ、バウンドしたところを⇩⇘⇨Ⓑで拾って再度浮かせて～以下繰り返し、というもの。

このコンボの恐ろしいところは、相手が受け身を取った場合、コンボ補正が切れて浮き直し方が高くなるため、ループ回数を増やすことが可能になる、ということ。受け身を取っても回避できないどころか、逆に被害が大きくなってしまうのだ。相手がこのことを知らずに受け身を取り続けた場合、一気にK.O.してしまうこともあるだろう。

相手が受け身を取らないことを前提とするならば、ループ部分を2セットを入れてから⇩⇘⇨Ⓑで拾っておくのがいいだろう。これでも十分なダメージを与えられる。

エアコンボの流れ



前方ジャンプⓀで拾う。受け身を取っても、回避することはできない。

⇨Ⓑで叩きつけられてバウンドした相手を、⇩⇘⇨Ⓑで浮かせ直す。

すかさず⇨Ⓑにつなぎ、相手を地上に叩きつける。

浮きが低くなってきたら、バウンド中の相手を⇩⇘⇨Ⓑで拾って終了。



空中投げの狙いどころ

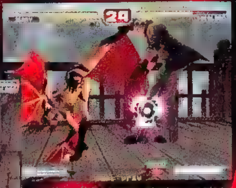
前号で紹介した空中コンボを修正し、空中投げを組み込めば、大ダメージを狙うことが可能。さっそく紹介しよう。

空中コンボの始動技は振り向きⒷと⇧Ⓟ⇨Ⓑが中心となるところは前号と変わらず、空中でジャンプⓀⒷⒷⒷをヒットさせる点も同様。修正するのは着地後の技になる。

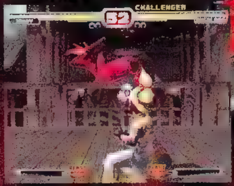
地上で狙っていく技は、立ちⓀ→空中投げと、じつにシンプル。ジャンプⓀⒷⒷⒷで叩きつけた相手に立ちⓀを当てて、そのまま空中投げを狙うのだ。空中投げの威力が高いため、決まればかなりの体力を奪うことができる。

残念なのは、空中投げは投げ抜けが可能であること。これにより、確定のダメージにはならない。相手によってはまったくといっていいほど決まらないので、ほかの空中コンボとの併用が必要となる。

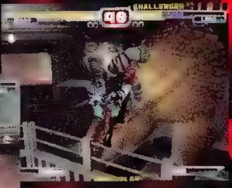
もうひとつの選択肢として、空中投げの代わりにジャンプ⇨ⒷⒷⒷを使う手もある。空中ギリギリエスケープを考えなければ、空中ガードされても2発目以降がヒットし、3発目まで発動できるため有効だ。これらに前号で紹介したⓅⓅ⇨ⓀⓀⓀⓀも交ぜていけば、さまざまな角度から相手を攻め立てられることになる。ビーストゲージがあるのなら、積極的に狙っていこう。



空中コンボ始動技の二本柱、振り向きⒷ。リターンを考えれば多少のリスクも覚悟。



もうひとつは⇧Ⓟ。上級者には効きにくいが、連係を工夫すればチャンスはある。



補正がかからないため、かなりの減りをみせる空中投げ。まずはこれを狙おう。



対処されてきたらほかのコンボを狙う。多彩な選択肢で相手に的を絞らせるな。



相手の前進を止める技

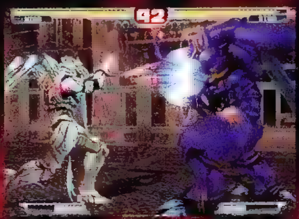
とくに近距離においての攻めがシステマチックに構成されるシオンは、相手としても対処しやすいキャラとなりがち。発生の早い技も一部に限られるため、相手の攻めが厳しくなると対応も難しくなる。

そこで活用したいのが、下段攻撃の⇩Ⓚ。ノーマルヒットしてもあまりいいことはないが、⇧Ⓚと違って上段攻撃につぶされないのが大きな長所だ。ユーゴなど、発生の早い上段攻撃を主体に攻めを構成する相手には、この技で割り込んでいくのが常套手段となる。リーチも長いので、中間距離から攻め込もうとする相手にも効果が高いぞ。また、カウンターヒット時は相手がよろけ、その時間も長め。上段投げを決めるか、Ⓟ始動の連係技で攻勢に転じよう。

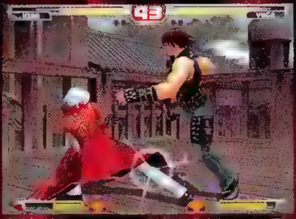
ガードまたは通常ヒット時はこちら側が不利になるが、やや間合いが離れるので反撃は受けにくい。ガードアタックなどで手を出す相手にカウンターを狙う、といった選択肢が有効だ。なお、⇩Ⓟも上段攻撃に強い技だが、こちらはカウンターヒットしても優位に立つことができない。

中間距離での攻め

シオンがほかのキャラよりも優れている点といえば、やはりリーチをおいてほかにはない。相手が闘い慣れている場合は、この部分をしっかり意識して闘うことが必要だ。重要なのは、獣人時に伸びるリーチを把握しておくこと。たとえば⇨Ⓟなどは、先端を当てるようにすればガードされても反撃されにくい。獣人時にはガードブレイクになるので、汎用性が高いぞ。



四肢のブレード部分まで合わせたリーチを頭に入れ、最大限に利用していこう。



牽制、割り込みのどちらにも活用できる⇩Ⓚ。カウンターヒット後はチャンスだ。

ゲー事典
マーベルコンボ補足：獣人時のコウリュウ、スタンは浮きが低すぎるため、2セット目以降のエアコンボは狙わずに、地上での空中コンボへの移行を狙ったほうがいいだろう。
ジェニー補足：空中投げが簡単に抜けられてしまうようなら、地上で⇨ⒷⒷⒷと狙ってもいい。確定は⇨Ⓑまでだが、回避は難しいため有効ではある。最後まで決まると豪快だ。

早くもプレイステーション2に登場！ 3月1日発売!!

全国のゲームセンターで好評稼働中の『ブラッディロア3』が、装いも新たに登場！　プレイステーション2と互換性のあるシステム基板“システム246”（開発元：ナムコ）からの移植だけあって、アーケード版と寸分違わぬ出来映え。しかも、プレイステーション2版ならではの新要素もプラスされているぞ!!

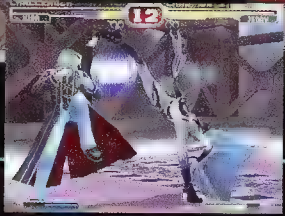
■ハード：プレイステーション2
■ジャンル：対戦格闘
■価格：6,800円
■発売日：3月1日

BLOODY ROAR 3

3Pカラーが使用可能



⬅バクリュウの3Pカラーは、学生らしく（？）詰め襟姿。この状態で獣化しても大丈夫なのか……？



➡対して、こちらは渋い感じの取り合わせ。獣化時のカラーもいい感じだ。



⬆アーケード版の2カラーに加えて、まったく新しい3Pカラーを選択することが可能に。

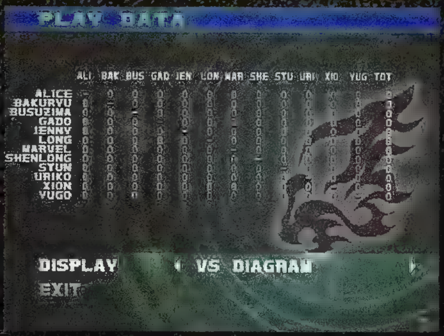
要素を徹底チェック!!

ゲームモードは全部で4つ 新要素も盛りだくさんだ！

プレイステーション2版では、アーケード版をベースとした「アーケードモード」に、「バーサスバトルモード」「サバイバルモード」「プラクティスモード」といった新たなゲームモードがプラス！　さらにゲーム中では、アーケード版での1P＆2Pカラーに加え、新カラーとして3Pカラーを選択可能。全3種類のバリエーションの中から、自分の好みにあったキャラクターカラーを選べるようになっている。また、新たに作成された高解像度のオープニング＆エンディングCGは必見!!　アーケード版からのプレイヤーでも、十分に満足できる内容に仕上がっている。



ゲームのオープニングに流れるムービーも、新規に作成されたバージョンへと変更されている。



モード選択の画面から入れるオプションモードは機能充実！　さまざまな設定をすることも可能だ。

ストーリーを追加！ ARCADEモード

このゲームモードは、アーケード版では詳しく語られることのなかった、各キャラクターのストーリー面を強化！　新規に描き下ろされたオープニングCGに加え、CPU戦を勝ち抜いた先には……！　それぞれに用意された結末は、自分自身の目で確かめてくれ!!

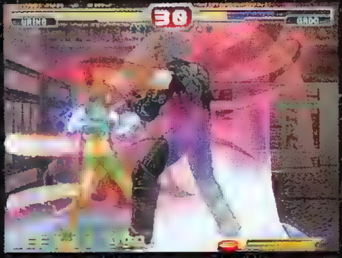




そして現れる14番目の"紋章"とは……？



なんと、プレイステーション2版に、アーケード版にはなかった14番目の紋章が存在することが発覚！　オフィシャルのストーリーから受け取れる、紋章＝キャラクターといった構図から考えると、コウリュウのような隠しキャラクターが存在している可能性は否定できない。この紋章を見る限りでは、ネコ科の動物のようにも見えなくはないが……果たして、その真相はいかに？



獣化時に現れるキャラクターごとの紋章。14番目の紋章が意味するものは、新たなる獣人の存在か？

公式ホームページへGO！

オフィシャルのストーリーや各キャラクターの詳しいプロフィールを始め、全キャラクターの技表や基本ゲームシステムの解説まで……、とにかく情報満載の『ブラッディロア3』公式サイト。壁紙データのダウンロードや各種イベント情報も取り扱っているので、定期的にチェックしておこう！

http://www.bloody-roar.com/

充実した機能満載！

PRACTICEモード

アルカディア的にもっとも注目したいのが、このプラクティスモード。コマンド入力や連続技、連係技などを練習できるモードで、うまく練習相手（CPU）の行動設定を変えれば、受け身を前提としたエアコンボや、空中コンボの開発をすることも可能。画面上には、技単位の詳細なデータが表示されるので「家で研究＆練習してゲームセンターの対人戦で実践！」といった使い方もできる。

また、練習相手に操作入力を記憶＆実践させるレコード＆リプレイ機能も搭載しているので、さまざまな角度からの練習をすることが可能だ。



●設定＆画面表示一覧●

①：練習相手のアクション設定／②：技ダメージ＆総ダメージ値／③：攻撃判定（H＝上段／M＝中段／L＝下段）／④：入力した操作／⑤：攻撃属性の詳細など

レコード＆リプレイ

あらかじめ練習相手に一定の行動を記憶させておき、その行動を再生することができる機能。たとえば苦手な連係などを記憶させておけば、その対処法を繰り返し練習することが可能だ。



まずは、レコード機能を使って練習相手に行動パターンを記憶させて……



覚えさせた行動をリプレイ機能で再生することで、さまざまな練習に使えるぞ！

PS2版オリジナルの

SURVIVALモード

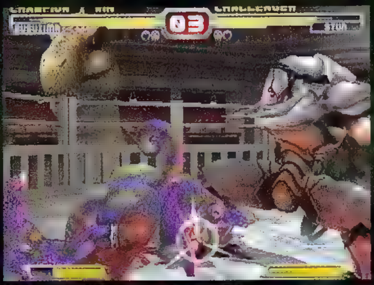
ここ最近の家庭用対戦格闘ゲームでは、すでにお馴染みの感が強いサバイバルモード。その名が示す通り、「CPU戦でどこまで生き残れるか？」を競うゲームモードで、CPUを倒してステージをクリアしても、体力ゲージは完全に回復しない。また、ラウンド数は1ラウンド、タイム制限は60カウントに固定となっている。ビーストドライブをうまく使うのが、連勝数を伸ばす秘訣だ。



ひたすらCPUと闘っていく勝ち抜き戦。サバイバルモード。厳しい条件下で、どこまで勝ち続けられるか？

VS BATTLEモード

アーケードモードがストーリー性を重視したモードであるのに対し、こちらは対戦を楽しむための専用モード。アーケードモードのように毎回乱入するわずらわしさがないので、納得いくまで対戦だけに集中できる。また、キャラクターの使用率や勝敗などは、オプション画面から閲覧できるプレイデータやVSダイヤグラムに記憶される仕組みにもなっているので、熱くなること間違いナシ！



対人戦だけを繰り返しプレイするためのモード。お金の心配をしないで対戦可能なのは家庭用の強み？



妓はDC版専用？ まずは京を目指そう！

GIGAWING 2

ギガウイング2

隠し機体登場！

「ギガ2」の隠し機体は5種類。前作でおなじみの機体が、それぞれデフォルト機体に対応する形で存在しているのだ。そろそろ君の行きつけのゲームセンターでも使えるようになっているはず。出現したらさっそく遊んでみよう。ただし！　隠し機体によるスコアトライアルの申請は受け付けていないので気をつけてね。

Text：C・LAN&MVP

後半はボスとの1対1での戦いがメイン。最難関の4面を無事ノーミスで抜けられれば、クリアは十分視野に……。そしてここから稼ぎも本番だ。

弾数が満たなくてもボルカノンは起きる
REFLECT 研究室 Report:2

前回に引き続き、フォースとレーザーを比べてみました。結論はほぼ出ているんですけどね。

武装選択の結論

フォースとレーザーを比べた場合、フォースのほうが明らかに点効率が高い。この理由は前回も述べたとおり、倍率アイテムの回収しやすさなどに起因するが、ボルカノン現象そのものも明らかにフォースのほうが起こしやすい。同じ攻撃を同じように吸収しても、レーザーでは起きない場所がある。逆も一部あるが、こちらは理解できる。弾数が多くても、敵が散らばっていたり、トリッキーに動き回っているならば、確実にロックオンしてくれるレーザーのほうがボルカノンが起きやすい、ということである。

さて、全体を通して（特に前半面）フォースのほうがボルカノンを起こしやすいのはなぜだろうか？　ここで今一度、ボルカノン現象が起きる条件を確認してみてほしい。

アイテムボルカノン発生条件

① 画面内に倍率アイテムが110個以上存在する

or

② ＋1アイテムがキャラオーバーを起こす

鍵はキャラオーバーにアリ

重要なのは②だ。両方の武装を比較すると、フォースはひんぱんに「処理落ち」する。これが一定ラインに達したときにボルカノンが起きる、と解釈してほしい。重くなる理由として、まずリフレクト弾が挙げられる。飛んできた弾と同じ数だけ撃ち返すわけだから、これだけでフォースはレーザーよりもボルカノンを起こしやすいと言える（レーザーサイトで処理が重くなることはフォースより明らかに少ない）。

さらにフォースは着弾に時間差があり、途中発生する敵機の爆発によっても処理が重くなる。結果、ボルカノン発生までの倍率アイテムが110に満たなくてもいい場合が多い。こういった要因から、フォースのほうが「稼げる」のだ。



フォースに慣れると、レーザーの発動時間が短いと感じることも（実際は同じ）。



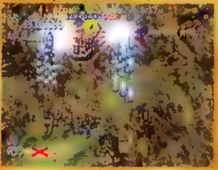
敵を破壊した爆発パターンで条件②が満たされることも少なくない。

TECHNIQUE

ここで前号ぶんの追加として、ボルカノンをより起こしやすくする方法を2つ紹介しよう。

RF 引きつけて反射する

やわらかい敵に対しては順次反射するのではなく、フォースが最後に大きくなる瞬間に後方から一気に近づいて多くの弾を吸い込もう。こうすることで、吸った敵弾がすべて同時に当たり、敵の耐久力を超えていてもアイテムになる。



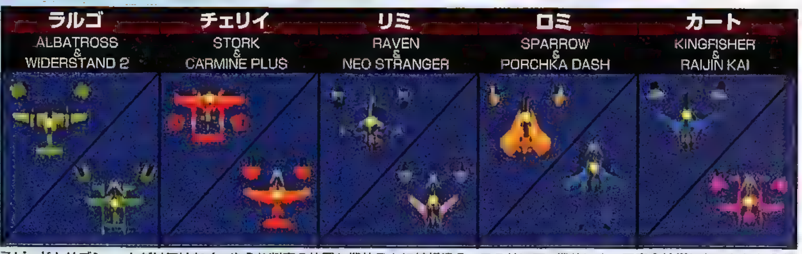
シールドは最後にかなり大きくなる。雲海面のビンヤーミンなどはこれを利用している。

ショットを連射する

当然ながら、ショットを連射すれば画面内に表示される。そのぶんさらにキャラオーバーが起きやすくなるのだ。ただし、前方にリフレクト攻撃の対象がいる場合は逆効果。結果的に倍率アイテムの数が減ることになってしまうので注意。



前方に敵がいないときや、大量にザコ（‼アイテム）がいる場合にはショットを連射。



スピードとサブショットだけではなく、やられ判定の位置も機体ごとに結構違う。このせいで、機体によって安全地帯になったりならなかったり、なんて場所もある。突然機体を変更するとちょっと戸惑うかも。

判定の位置に注目
機体別のやられ判定

いろんな機体で遊んでみると、どうにも判定が違うような気が……。それ実はもっともな意見です。

大きさ自体は同じだが……

各機体の判定は、一律10ドットの球体（左図、黄色の丸部分）。だが大きさは同じでも、判定の位置は各機の「コクピット」だ。たとえば画面最下部などでは、機体により判定位置が変わってくる。

ゲー事典 無敵時間について [illegible]

綿密なボルカノン計画が必要だ

聖域ステージ



聖域ステージは道中が長く、ボルカノンポイントも多い。弾数が格段に多くなるが、耐久力の低い敵が多いので、リフレクトを発動する状況をしっかり把握しよう。

4ステージ目になると、敵の攻撃も激しくなり、弾数が一気に増えてくる。しかし、耐久力のある敵が少ないので、反射した弾をすべて倍率アイテムに変えていくのが難しい。弾の誘導とリフレクトのタイミング、そして倍率アイテムを回収する動きをしっかりパターン化しないといけないぞ。



弾の誘導に失敗すると、ほとんどの場所でボルカノンが狙えない聖域ステージ。

聖域空中



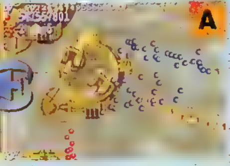
最初はモーシェ(タイプA)とシムオーンの大編隊が出現。

まず右のシムオーン×3の下に回り込みつつ破壊、そしてモーシェの真下に一気に移動しながらモーシェの弾を3回左にかわしていく。そして4回目の弾に合わせてリフレクトを発動し(写真A)、すぐにモーシェの左端の真下に移動。あとはリフレクトのラストと同時に少し上に移動し(写真B)、より多くの弾を反射させればボルカノン成功。

ボルカノンを発生させたら右の倍率アイテム群へ特攻(写真C)、次いで左斜め上の倍率アイテム群へ向かおう。シムオーンの弾幕を無敵時間で突破するのだ(写真D)。

今度は右側にマッタンヤーが3機出現。この弾を次のモーシェに当ててボルカノンを狙おう。まずは先程のボルカノンによる斜め上移動のあと(左端中央少し上くらいまで)、すぐに真下へ。これでシムオーンの弾を避けつつ、マッタンヤーの弾をいい角度に誘導できる。そして背景を黒い岩が通りすぎたらリフレクトの発動だ(写真E)。

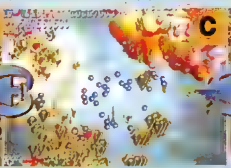
発動したらしばらくその場に待機し、リフレクトのラスト近くで一気に右上へ。全弾を同時に右上のモーシェに当てていこう(写真F)。



開幕は右下へ移動。そこから左に移動してモーシェの弾を回避して4回目で発動だ。



発動後はしばらくこの位置で待機。そしてラストの大きなバリアのときに上へ。



そのあとは下に下がって右のアイテム群を回収、すぐに左斜め上に抜けよう。



ぎりぎり無敵時間で回避したら一気に上までいき、すぐに下がってくる。



弾の誘導はこの動きで完璧。背景に黒い岩が見えるので、これをやりすごしたら発動。



ラストの一瞬で一気に反射すると、弾が同時に当たって処理落ちし、ボルカノンの発生。

2回目のボルカノンを発生させたらそのまま画面中央上に向かって回収していく。そして次はリヴヤーターン×2でボルカノンを狙おう。中央右寄りを一気に真下まで移動して、リフレクトが溜まり次第発動すればいい。注意点は2回目のボルカノン後、弾を撃たないようにショットボタンを押し続けることと、発動時は右のリヴヤーターンに近い位置で(写真G)、リフレクトのラストで一気に真上に移動していくことだ。

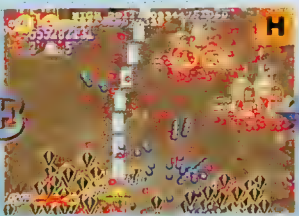
さて、すかさずネヘムヤーが弾を撒いてくるので、回収は無理をしないように。弾幕の避け方は、右のネヘムヤーに近い位置からスタートし、やや遅めに移動しながら画面中央でネヘムヤーの弾を1回避ける(写真H)。このあとはネヘムヤーの弾に当たらないように左へ一気に移動していこう。左端に着くころリフレクトが発動できるので、真上のネヘムヤーに接近しながら3機のネヘムヤーを破壊していこう(写真I)。

シムオーン編隊

ネヘムヤーを過ぎるころ、横一列にシムオーンの7機編隊が6回くる。このうち3回目から左→右、4回目は右→左、という感じの大きな動きで編隊を一掃しよう。次に、5回目のシムオーン(左→右へ)と一緒にマッタンヤーが右に出現するので、これを破壊するくらいでリフレクトを発動し、画面右上に張り付いていく。無敵時間が切れたら徐々に下へ移動すること。



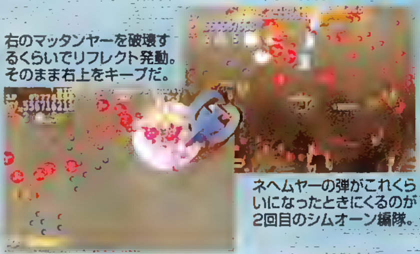
発動時の位置関係はこれくらいがいい。中央に近いと先に左が壊れてしまうのだ。



ここらへんで一瞬止まる感じにすると避けやすい。レバー入れっぱなしは危険だ。



画面左端でぎりぎり発動したら、中央のネヘムヤーを目指す。これで安全だ。



ネヘムヤーの弾がこれくらいになったときにくるのが2回目のシムオーン編隊。

右のマッタンヤーを破壊するくらいでリフレクト発動。そのまま右上をキープだ。

聖域ステージ登場キャラクター



ラメド(中ボス)	モーシェ (タイプA = 大型砲台×2) (タイプB = 小型砲台×7)	ネヘムヤー	リヴヤーターン	マッタンヤー	シムオーン
×50(本体) ×6(フック) ×8(ブースター)	×20(本体) ×5(大型砲台) ×1(小型砲台)	×10	×15(本体) ×1(胴体) ×1(尾翼)	×5	×1

「×1」とあるのはそのキャラの持つ倍率で、これに基本点の2500をかけた数字が、そのキャラの得点となる。

ゲー事典 ボルカノン1回の価値

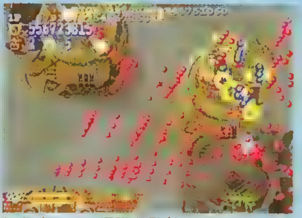
聖域前衛



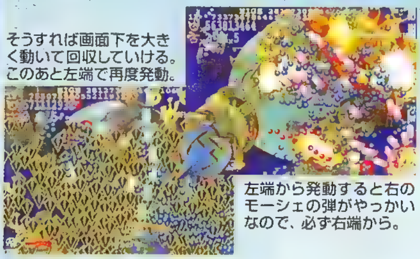
右端で徐々に下へ移動していくことで、真上のモーシェ①と左のマッタンヤーの弾をかわしつつまとめることができる。すぐにシムオーンの小編隊が正面にくるので、これに合わせてリフレクトを発動していこう。そのまま左上に移動すればボルカノンの発生だ。回収しながら今度は左端に向かって移動。このとき一気に移動するとモーシェ③の弾に追いつかれやすいので、画面左端に接近したら少しずつ動くようにすること。

次は、リフレクトが溜まったらすぐに発動し、そのまま画面中央のモーシェ④へ特攻していく。ショットも併用してモーシェ④を破壊、左のモーシェ⑤も同様にショットで破壊だ。

今度はモーシェ（タイプB）が2つ出現してくる。若干弾を出させてからリフレクトを使って右のモーシェ⑥を完全に破壊していく。そして中央に出現してきたモーシェ⑧をショットで破壊したら、右端に移動し、リフレクトが溜まり次第発動していこう。正面のモーシェ⑩、シムオーンの大編隊などの弾でボルカノンを発生させられる。あとは左に移動して回収し、再びリフレクトが溜まり次第使っていけば、このモーシェ、シムオーン地帯の突破となるぞ。



シムオーンの編隊を目印にリフレクトだ。弾の誘導がカギを握っているぞ。



そうすれば画面下を大きく動いて回収していける。このあと左端で再度発動。

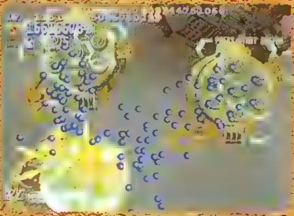
左端から発動すると右のモーシェの弾がやっかいなので、必ず右端から。

聖域前衛 モーシェ配置図



リフレクトレーザー追加パターン

リフレクトレーザーなら、モーシェの耐久力が幸いし、この地帯で本文のパターンより2回多くボルカノンを発生させられる。ひとつは、右端でボルカノンを発生させたあとの次の左端からスタートするリフレクト。シムオーンや右のモーシェの弾をしっかり吸収しよう。もうひとつはそのあとのモーシェ（タイプB）×2。しばらく弾を出させてからリフレクトで吸収すれば簡単にボルカノンを狙えるぞ。



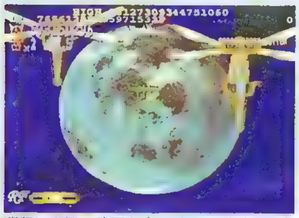
モーシェ（タイプB）は泳がして弾をたくさん出させればボルカノンを楽に狙える。



モーシェ地帯の最初のボルカノンのあと、左端から発動して中央へ移動していくといい。

リヴァーターン×2

中ボス前ではリヴァーターンが2機登場。耐久力は低いが、この2機だけでギリギリボルカノンを狙えるぞ。ポイントはリフレクトを発生させる位置（写真参照）とそのタイミング。左のリヴァーターンが伸びたら発動していこう。



背景に自機の位置を合わせるのが手堅い方法。月（？）の影を参考にしよう。

中ボス ラメド

中ボスはブースターを回転させながら攻撃してくる。ブースターを破壊しないと本体にダメージが入らず、破壊するとボムをゲットだ。

最初は左端で待機し、弾を引き付けてからリフレクト。そのまま逆サイドにゆっくり移動し、弾を引き付けてから再度リフレクトを発動。ギリギリ2回目のボルカノンを発生させたら、あとはショットを併用して破壊しよう。



今度は右端からリフレクト。弾を撃って処理落ちさせればボルカノンを起こしやすい。

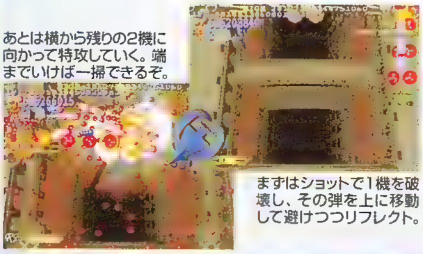
まずは左端で弾を引き付けてリフレクト発動。ラメドに接近していけばボルカノンだ。

禁断の塔



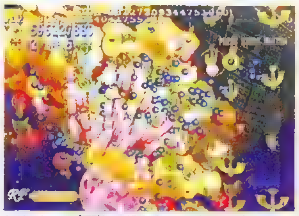
ラメドのあとはシムオーンの大編隊がくる。左右どちらかの端付近から逆サイドに移動し、そこでリフレクトを発動すればボルカノンを狙いつつこの地帯を突破できるぞ。

塔内部に入るとネヘムヤーが続々とやってくる。基本的に3機ひとまとめで考え、端の1機をショットで破壊、倍率アイテムを回収しながらリフレクトを発動して残り2機に突っ込むパターンを使おう。リフレクトで破壊し、無敵時間で倍率アイテムを回収する感じだ。ショットで破壊するのは①、④、⑤、⑧。



あとは横から残りの2機に向かって特攻していく。端までいけば一掃できるぞ。

まずはショットで1機を破壊し、その弾を上に移動して避けつつリフレクト。



シムオーン編隊でボルカノンを狙おう。リフレクトが早すぎると弾が残って回収しにくい。

禁断の塔 ネヘムヤー配置図



リフレクトレーザー追加パターン

ネヘムヤーラッシュの④、⑤、⑥、⑦を使えば、リフレクトレーザーならボルカノンを狙える。リフレクトで②、③を破壊したらそのまま端付近で待機し、4機が見えてからリフレクトを発動しよう。あとは中央で吸収だ。



ネヘムヤーの弾を画面左端で避けつつ、4機出現したらリフレクトレーザーで一掃だ。

聖域ステージボス

局地防衛戦闘機 ヴァヴ

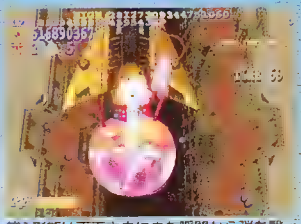


非常に多彩な攻撃と、速射バルカンによる移動制限が障害になるヴァヴ。前半は簡単、後半はアドリブが重要視されるぞ。

ボス戦の方向性

このボスは2つの形態が存在するが、第1形態はリフレクト1回と少々の撃ち込みで倒せるので、特に説明する必要はないだろう。

問題は第2形態で、これは今までのボスとは比べものにならないほど攻撃が多彩。前半はパターンにしやすいので簡単だが、後半は弾を見て避けないとダメな攻撃が多いので危険。全体的に弾避けスペースが狭く、注意が必要だ。



第1形態は画面中央にきた瞬間から弾を撃ってくる。リフレクトの用意を忘れずに。

タイミングを把握せよ

②の攻撃は左端付近からショットを撃ちつつ徐々に中央へ移動していけばいい。ピンクレーザーは弾速が速く、いきなりくるので注意しよう。2回目のピンクレーザーを避けたらリフレクトの発動。無敵時間を利用して、②と③の攻撃が重なる不安定な場所を回避するのに使うのだ。

③の攻撃は画面中央下で弾の周期に合わせて小さく左右に動いて回避していく。ばらまき弾と水色連弾を引きつけるのがコツ。リフレクトが溜まったらそのまま発動すれば、高速青針弾の3回目と4回目でボルカノンを狙えるぞ。

④の攻撃はボルカノン後の回収に夢中になるとやられやすい。誘導レーザーは左右に寄った位置で引きつけ、逆サイドの斜め上に移動して誘導レーザーを巻こう。なお、ここでリフレクトを発動すれば、⑤、⑥の攻撃を無効化できる。

⑤は先程の避けからすぐに画面端に移動して回避する。20ウェイ弾は端近くなら弾道を見切りやすいはずだ。

⑥は⑤が終了した時点で画面中央へ一気に移動しないと回避できないので注意。移動速度が遅い機体は④でリフレクトを使ったほうがいい。

⑦は最後にくる屈折レーザーがやっかい。そこで、まずは画面下で9ウェイ弾を小刻みな動きで5回避けよう。そしてリフレクトを発動していくといい。こうするとボルカノンを発生させつつ屈折レーザーは無敵時間で回避できる。

⑧は自機狙いの弾だが、ボスが左右に動くので非常に避けにくい攻撃だ。ボスは必ず右に動くので、⑦のボルカノンのあとは左端の中央付近に移動するようにしよう。あとは上下の動きで9ウェイ青弾を避けつつリフレクトが溜まり次第発動していく。

⑨はリフレクトで無効化するので問題なし。

⑩はボスが左にいるので今度は右端で避ける。リフレクトは溜まり次第発動しよう。

⑪は⑩のリフレクトのあとに絡んでくる。ボルカノン後の回収に固執せず、画面中央下より右側でワインダーの動きをよく見ながら対処しよう。なお、ここではリフレクトが溜まっても発動しない。

⑫は最初だけ速射バルカンがこない。速射バルカンがきたらリフレクトを発動し、ボスに接近すればボルカノンを狙えるぞ。ただし、ばらまき弾は見て避けないといけないので、回収はそこそこにとどめ、画面下で避ける準備をしておくのがいいだろう。

第1形態　攻撃パターン	
①	ばらまき弾＋ピンクレーザー
第2形態　攻撃パターン	
②	ピンクレーザー＋5ウェイ炸裂弾
③	水色連弾＋高速青針弾＋4ウェイ速射バルカン
④	2ウェイ速射バルカン＋誘導レーザー
⑤	20ウェイ弾＋極太緑レーザー
⑥	螺旋状針弾ばらまき
⑦	9ウェイ針弾＋4ウェイ速射バルカン＋屈折レーザー
⑧	[illegible]
⑨	[illegible]
⑩	[illegible]
⑪	[illegible]
⑫	[illegible]

ボムを使った安全パターン

第2形態の攻撃のうち、⑧以降の攻撃は敵弾を見て正確に避けないとダメで、初心者にはかなり難しいはず。そこで、ここはボムの使用がオススメだ。具体的には常時ショットを撃ちつつ、⑧の弾が見えてからボム。ボムが切れたら画面中央あたりで待機し、少し弾を引き付けてからリフレクトを発動すれば、簡単にヴァヴを破壊できるぞ。



ボムが終了したらリフレクトを発動していく。これで必ず倒せるはずだ。



屈折レーザーを無敵時間で回避してそのあと弾を少し引き付けながらボムを使おう。

ヴァヴ攻略パターン



9ウェイ針弾を画面下で5発避けて、リフレクトを発動していくと……

極太緑レーザーは端が安全地帯。リフレクトを使って逆サイドに抜けるのもアリだ。

誘導レーザーに対しては巻き込まれるように斜め上に移動して避けていこう。

画面下で小刻みな回避。ボタン押しっぱなしでリフレクトを発動させればボルカノンが発生。

2回目のピンクレーザーを右移動で回避したら、少し待って無敵利用のリフレクトを発動だ。



あとはこの攻撃だけ。ボルカノンを発生させていけばタイムオーバーにはならないぞ。

速射バルカンのワインダーには赤弾がちょろちょろと交ざる。リフレクトが待ち遠しい。

今度は右で避ける。リフレクトのあと、すぐに右に抜けて避ける準備をするといい。

⑧の攻撃はボスと逆サイドで弾をよく見て避ける。上下移動が重要だ。

屈折レーザーは無敵時間で避けることができる。ボルカノン後のアイテム回収に専念できるぞ。

ゲー事典



祭壇ステージボス

ガーディアン

サメフ

ここからは道中はなく、ボス戦のみで構成。本体とビットの攻撃周期の微妙な「ずれ」を見極めよう。

ビットとボスの混合時に反射

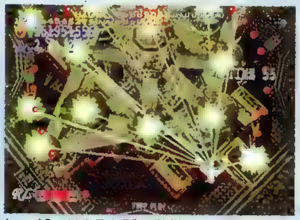
サメフは本体のほかに12カ所のパーツがあり、回転しながら攻撃、さらに独立したビット×2の攻撃が絡んでくる。ビット弾とボスパーツからの攻撃が重なるタイミングでリフレクトを使用していくのが基本方針。1回おきにビット弾に合わせていくことになるが、ビットと本体の攻撃周期が少しずつずれてくるので注意。具体的な流れは下にあるフローを参照してほしい。



ビット弾のみのときは小刻みに誘導。リフレクト使用後はしっかり位置取りを。

レーザー時の注意点

このボスは、リフレクトを合わせるタイミングさえ間違わなければ必ずボルカノンを起こせるが、レーザーの場合それだけではダメージ不足。ショットも撃ち込んで塔を破壊していかないと時間切れになってしまうので注意。また、レーザーはリフレクト弾が発生しない関係からか、スローがまったくかからない。フォースに比べると相対的に弾が速くなっているぞ。



レーザーは15カ所に分散してしまうため、ボス本体へ高いダメージが与えられない。

フォースボムを逃さずGETしよう！



ボムが出る塔はボス戦が始まるとすぐに画面外へ。再び出現するのは残タイム15秒あたりだ。

サメフに装備された10の塔、および2つの箱は破壊するとパワーアップが出現するが、この中に1つだけフォースボムの出る塔がある。内側にあるプロペラ付きの塔のうち、「WARNING」表示時に左下にある塔がそれだ。これだけは必ず破壊するようにしよう。

サメフ攻略パターン

ここでは具体的に、フォースでボスを破壊するまでの流れを解説。至近距離から撃たれる針弾には十分気をつけよう。ボルカノンを増やすには本体からの連なり弾（4、7）を塔に当てるように位置取りをしよう。



1 まず中央で使用。自機狙い針弾に当たらないよう、小刻みにレバーを弾きながら使おう。本体からのばらまき弾は、第一波が当たらなければ第二波もかわせる。



2 ビット弾のみのときは誘導して回り込む。中央から少しずつ左右どちらかに引き付けて回り込もう。この直前の針弾に注意。このあと再び中央へ陣取る。



3 2回目はこのタイミングで。左右からの針弾に合わせる形で使おう。本体からの5ウェイと針弾はやはり小さく動いて流す。そしてまたビット弾を避ける。



4 3回目は残った塔に当てるために右で使用。ビットとボスの攻撃のずれが出てくる。ここはかなり早めに使おう。目安はボス本体からの連なり弾を確認した瞬間。



5 このあとビット弾にボスの攻撃が重なるため最速でもう1回使用。最下段で右へ動きつつ針弾をかわし、右隅で発動がベスト。塔に当てるため少しずつ上へ移動。



6 5で上へ移動して連なり弾を塔に当てる理由は、ボルカノンの回数を増やすため。クリア重視なら無理に行なう必要はない。ビット弾を避けたら、6回目も右で使う。



7 ビット弾を避け、2回目の連なり弾。正面で戦えばこれで倒せる。塔へ反射させるなら右で使用。ただしその場合、ショットで撃ち込んでおかないと倒せない可能性あり。



8 連なり弾を塔に当てていけば、これで1回稼げる。本体からの弾は密度が薄いため、ボスの耐久値を調整しておき、ボルカノンと同時にショット全開で一気に倒そう。

激戦必至！

CAPCOM & ARCADIA合同企画第2弾

ギガウイング2 スコアトライアル開催中!!

次号中間発表！

シングル50位&タッグ25位入賞でスコア認定ポストカードをゲット!!

イベント内容

■NAOMI版「ギガウイング2」を使用した高得点競争。
■一人用モードおよびタッグモードで集計。
■4月17日最終締切（消印有効）。入賞者には賞品を授与し、その栄誉を讃えます。

ルール

■使用するのは、カート（KINGFISHER）、ロミ（SPARROW）、リミ（RAVEN）、チェリイ（STORK）、ラルゴ（ALBATROSS）以上5キャラ（5機体）とします。隠し機体の使用は認められません。
■ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置の使用は、連射装置のみ認められます。
■申請は、規定の用紙に必要事項を記入のうえ、下記宛先に送付することで受理されます。
■申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に必要事項の記入をお願いしてください。
■複数名から同じスコアの申請があった場合、順位は先着順とします。先着の判定は、消印で行ないます。

申請用紙はP52に！

送り先は…
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 ギガウイング2スコアトライアル係

イベントスケジュール

現在	大会詳細告知
3月30日	中間発表
4月17日	最終締切
5月30日	最終結果発表

賞品

1位（シングル&タッグ）	ドリームキャスト本体+最新ソフト、タクミスタッフ寄せ書き色紙、ほか豪華賞品
2～5位（シングル） 2～3位（タッグ）	ドリームキャスト用最新ソフト、タクミスタッフ寄せ書き色紙、ほか豪華賞品

ゲー事典 スコトラこぼれ話：2/15現在、申請数最多キャラはチェリイで、僅差でカートが続く。前半3面の[illegible]構成と移動スピードが[illegible]有利という[illegible]。逆に申請数最低はラルゴで、なんと0。そりゃあ確かにキャラ別集計はないけど、0っていうのは[illegible]全国のラルゴ使いのみなさん、ここ[illegible]スコア申請[illegible]ください。

ついに隠しキャラクター参戦だ！



★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★
PLANET HARRIERS

※本攻略記事は、難易度設定がノーマルであることを前提に進めています。

オペレーターの方々にお願い！ ジョイスティック調整方法

本作はジョイスティックのレスポンスがプレイ状況を大きく左右するゲームなので、ここに調整方法を紹介します。

1：テストボタンを押す
2：サービスボタンで「GAME TEST MODE」を選択し、テストボタンで決定
3：サービスボタンで「JOYSTICK CALIBRATION」を選択し、テストボタンで決定
4：ジョイスティックを動かせる範囲一杯に2、3度回す
5：サービスボタンで「EXIT WITH SAVE」を選択し、テストボタンで決定
6：サービスボタンで「EXIT」を選択し、テストボタンで決定
7：サービスボタンで「EXIT」を選択し、テストボタンで決定

さらなる隠し要素発覚！ 隠しコマンド Part 2

前号の紹介に引き続き、新たな隠し要素を大公開。新キャラクターの登場で、楽しさ倍増だ！

Text：SHO

2周目に突入！

絶賛稼働中の『プラネットハリアーズ』だが、2周目の存在が明らかになった。条件は、1コインで全ステージクリアすること（1Pプレイ限定）。コンティニューしてクリアした場合や、2Pプレイでクリアした場合は、その時点でゲームオーバーとなるので注意しよう。

1周目クリア後のネームエントリーが終わったら、「NEXT NEW GAME」のメッセージとともに、2周目がスタート。スコアもゼロからのスタートだ。新たな世界が君を待っている！



背景が薄暗い感じになる2周目。かなりハードな戦いになるのだ。

いきなり2周目!? 2周目スタートコマンド

キャラ選択画面で、カーソルをCORYに合わせてスタートボタンを15回押してから、キャラ選択

「1コインクリアはできないけど、2周目をどうしてもプレイしたい！」という人に朗報。上記コマンド入力で、いきなり2周目からスタートすることができるぞ。

2周目は、基本的に敵の耐久力が2倍。ロックオンミサイル1発では敵を倒せないのだ。しかし、ロックオンミサイルを当てた回数だけ、敵からゴールドをゲットできるので、非常に稼げる。そのぶん、ショップで購入するアイテムの値段も高いのだが





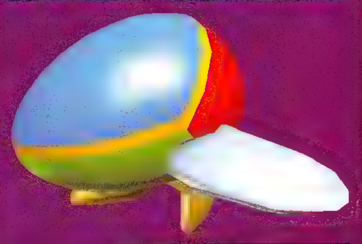
一度の攻撃で倒せないということは、その間敵の攻撃も倍。意外なところがキツイ！

一度ミサイルを当てても、敵を倒せない！ 再度、素早いロックオンが必要だ。

ついにアイツが帰ってきた！ オパオパ使用方法

ついに隠しキャラクターの存在が発覚！ それも、あの不朽の名作『ファンタジーゾーン』で活躍し、本作でも救護役として登場する「オパオパ」！ そう、あの愛らしいキャラクターで、『プラネットハリアーズ』の世界を楽しむことができるのだ。

オパオパは、キャラ選択画面で右記のコマンドを入力すれば使用可能。しかし、このコマンドが意外と長く、慣れないうちは入力に手間取って、セレクトタイムをオーバーしてしまいがち。ガンバって暗記しよう（レバー入力で覚えるほうがラクかも……）。



キャラ選択画面で
X→NICK→CORY→GLENN→CORY→NICK→CORY→GLENN→X→CORY→GLENN
（レバー入力：➡⬇⬅⬆⬅⬇⬅⬆➡⬅⬆）
の順に合わせてキャラ選択



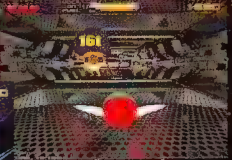
地面に近づけば……　原作と同じようにちゃんと足を出して、一生懸命走るのだ。

さて、気になるキャラ性能だが、移動速度と体力に関してはGLENNと同じ。ロックオンミサイルは、GLENNよりも若干弾速が速いぞ。

バルカンガンに関しては、ステージ3中間のショップで購入できる「7WAYショット」に注目したい。残念ながら連射速度が遅く、多少使い勝手が悪いのは否めないが、レーザーよりも威力があるので、アイテムBOXを早く壊せるという利点があるぞ。

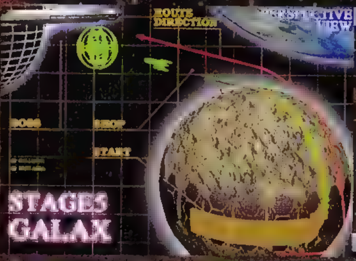


ショップで7WAYショットが購入可能。BGMは「ファンタジーゾーン」の曲だ。



ビッグボムは、懐かしの16トンボム！ 一気に敵を押しつぶそう。

ゲー事典 **2周目の変化**：上記のとおり、2周目は敵の耐久力が2倍。敵に一度ミサイルを当てた時点でゴールドが出現し、撃破時にもゴールドが出るので2度オイシイと思うが、画面外に消えていくのが早いので、なかなか回収できないのが現実だ。先のステージのことになるが、突進系のタルタウーゴ（カメ）などは、ダメージを受けずに2回ロックオンできるだろうか……。



FINAL STAGE GALAX



最終ステージとなる「GALAX」は、宇宙空間での戦闘。敵の攻撃には激しいものも多いが、意外な攻略法が存在するシーンも少なくない。今回の戦術を参考に、1周クリアを目指そう！

Text：RED

SCENE 1 デビルウォール地帯



デビルウォールの弾は速いが、比較的避けやすい。むしろ、本体との激突に注意だ。

手堅くいくなら、デビルウォール出現後にスティックを上へ入れっぱなしにして、逃げてしまえばOK。普通に撃って進むなら、デビルウォール本体との激突に注意しながら敵弾を避けること。慣れてきたら、最後のスターショップに備えてゴールドを稼いでおきたいところだ。

SCENE 2 ハイバスター＋ビット地帯

デビルウォール地帯終了後にアイテムボックス×4(100G)を回収したら、次の敵が出現するまでの間に、なるべく高度を確保しておくこと。ハイバスターのミサイルは、大きく旋回していれば避けることが可能。ビットに関しては、リングレーザーよりも、撃ち漏らし際の体当たりを警戒しよう。



このエリアの最後にある、ライフ×4個の回収に備えて、敵が出終わったらやや右寄りのコースに修正しておくこと。アイテムBOXを撃ちやすくなるぞ。



このエリアは、地表近くを飛んでいると、敵の攻撃を回避するのが難しくなる。敵が出現する前に目一杯上昇して、高度を確保しておくことが重要。

Welcome to STAR☆SHOP

高
↑
優先度
↓
低

① LOCK ON FUEL	3000G
② LASER GUN	10000G
③ LIFE CASE HEART＋1	4000G
④ LIFE REPAIR＋1	1000G
⑤ BIG BOMB	6000G

最優先で買うべきはロックオンフューエル。ロックオンゲージが足りないと、道中が話にならない。レーザーガンの10000Gはかなりの出費だが、ボス戦で非常に効果的な装備なので、クリア優先なら買うことをオススメする。



スターイーター戦でのダメージを癒し、さらに強力な装備を購入するためには、かなりの財力が必要。残りゴールドが問われる。

STAR★SHOP

START

SCENE 1
デビルウォール×45機
100G×5

SCENE 2
ハイバスター8機×7セット
ビット4機×7セット
100G×4　ライフ×4

SCENE 3
スティンガー6機×6セット
100G×16

SCENE 4
ミサイバー6機×3セット
100G×11　ビッグボム×1

STAR★SHOP

SCENE 5
サテライト5～8機×6セット
NOTHING

SCENE 6
ダブルキャリバー6機×5セット
NOTHING

SCENE 7
マークスマン5体×nセット
100G×15　ライフ×1

SCENE 8
バードマン6体×5セット
NOTHING

SCENE 9　中ボス
G-ARM
攻略は次ページへGO！

SCENE 10
ガル6機×7セット
NOTHING

SCENE 11
バル3機×12セット
ライフ×8　ビッグボム×5

BOSS

SCENE 4 ミサイバー地帯

ミサイバーの撃ってくるミサイルは、ハイバスターの撃ってくるものと同様、旋回していれば回避できる。編隊が出現したら、素早くフルロックオンして撃墜していけば、意外と簡単なエリアだ。注意したいのは、回避運動中に高度を下げすぎると、自キャラが「地上を走って」しまうこと。こうなると、次に上昇しようとしたときにスムーズに動けないため、被弾する原因になりやすい。



中央に並んでいるアイテムBOXの最後尾がビッグボム。必ず回収しよう。

SCENE 3 スティンガー地帯

慣れないと、何が起きているのかが理解できないほど難しいエリア。スティンガーはランダムに機雷(赤緑の多面体)をばら撒いてくるのだが、視認して回避するのはとても難しい。通路中央より、少し左にずれた位置にあるレールの上が比較的安全(写真を参照)。この位置から大きく動かないようにして、スティンガー編隊を出現と同時にフルロックオンして撃墜するのが理想的だ。



これが比較的安全なライン。撃ち漏らした場合は、体当たりに注意。

ゲー事典 氷塊に注意：ステージ中盤のショップ前～巨大戦艦のあたりまで出現する氷塊は、破壊不可能。また、ぶつかれば当然ダメージを受ける。実際にはそれほど危険なものではないが、一応注意しておくこと。特に、今回紹介している「サテライト地帯での逃げパターン」実行中は気をつけたほうがいい。

SCENE 5 サテライト地帯



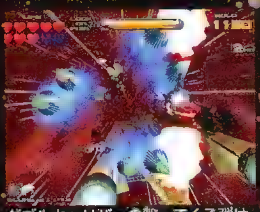
右の写真が1編隊目、上の写真が2編隊目となっている。2編隊目を撃墜したら、大急ぎで左上へ逃げろ。

1～2回目のサテライト編隊の出現位置。フォーメーションを覚えて、レーザーを撃たれる前に撃墜しよう。



自キャラを画面左上方向に押し付けていれば、レーザーは届かない。ただし最初から逃げてしまうと、その後の飛行コースの関係で、巨大戦艦あたりの展開が悪くなる。本稿では、1～2回目のサテライト編隊は出現即ロックオンで撃墜、3編隊目から前述の通り逃げる……という方法をオススメしたい。逃げた際、フィールドの左端にぶつかったら、それ以上左へは入力しないこと。

SCENE 6 ダブルキャリバー地帯



ダブルキャリバーの撃ってくる弾は、動かなければ当たらないのだ。出現する100Gも余裕で回収できる。

ロックオンする時間は十分あるので、落ち着いて確実にフルロックオンしてミサイルを撃っていくこと。



ハッキリ言ってボーナスキャラ。ダブルキャリバーの撃ってくる弾は、動かなければ当たらないので、フルロックオンしてミサイルを撃っていれば問題ない。ただし、万が一撃ち漏らした場合は、自キャラに向かって突っ込んでくるので注意しよう。なお、5セット目が終わると、すぐに次の敵(マークスマン)の編隊が出現する。セット数を数えておき、対応が遅れないようにすること。

SCENE 7 マークスマン地帯



アイテムBOXは甲板上のレールの下に隠されているため、上空からは見えない。最後尾がライフだ。

5体同時に倒していけば、常にこのようなフォーメーションで出現する。崩れたら、逃げに徹したほうがいい。



下へ下へと逃げながら対応すると楽なのだが、飛行しているコースによっては、巨大戦艦の船体に阻まれて自由に動けなくなる場合もある。今回紹介した「サテライト3回目以降逃げパターン」を使っていれば、下へ逃げるスペースは十分にある。また、GLENNとNICKの場合は、着弾タイミングがズレにくいため、「5体フルロックオンして撃つ」の繰り返しで強気に進攻していくことも可能。

Welcome to STAR☆SHOP

高 ▲▲ 優先度 ▼▼ 低

1. LOCK ON FUEL 3000G
2. LIFE REPAIR＋1 1000G
3. BARRIER 5000G
4. LIFE CASE HEART＋1 4000G
5. BIG BOMB 7000G

上記の優先度で、ライフケースよりバリアが高くなっている点に注目。ロックオンフューエル→ライフリペア(完全回復まで)と買って、残ゴールドが9000未満だったら、バリアを買うのがオススメだ(理由は欄外のゲー辞典を参照)。



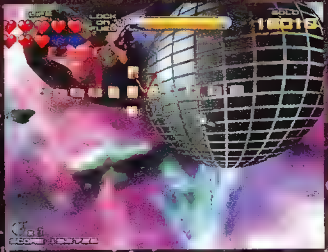
いよいよ最後のスターショップ。この写真ぐらいゴールドを所持していれば、何も考えずに買い占めをすればいいのだが

ボス戦に備えて

ボス前に出現するアイテム群を効率良く回収するためには、アイテム群の真正面を通過するような飛行コースでこの場面に到着する必要がある。

ここで失敗しないためには、中盤のスターショップ以降(特に巨大戦艦以降)の飛行コースがなるべく一定になるようにパターンを作るしかない。

アイテムBOXからは、ライフとビッグボムが合計で13個も出現するので、すべて回収するのは困難(無理？)。ライフに余裕があったら、主にビッグボムを狙っていくといい。体当たりでもアイテムBOXを開けられるぞ。



上の写真でも、まだ少しコースがズレている。アイテムBOX群が視界に入ってからでは、コースの修正はあまりできない。

SCENE 10 ガル地帯

ガルの撃ってくる回転レーザーに対しては、何通りかの回避方法が見つかっているが、本稿では、タイミング良く左右に大きく動いて避ける方法を紹介しよう。右下の写真のように、画面端に自機を押し付けて回転レーザーを引きつけ、ローリングで一気に逆サイドに移動して避けるのだ。下手に撃とうとせず、避けに専念しよう。



画面端に自キャラを押し付けて、回転レーザーを引きつける。その後はローリングで一気に逆サイドへ。



後半は、回転レーザーの間隔が詰まって、タイミングが変わる(難しくなる)ことに注意。練習するしかない。

SCENE 8 バードマン地帯

弾速は速いが、自キャラを素直に狙っているだけなので、きちんと旋回していれば簡単に避けられる。1編隊が2回攻撃してくること、ムリにフルロックオンを狙う必要はない(撃ち漏らしても体当たりしてこない)ことを意識しておこう。また、この場面は飛行コースによっては氷塊に激突する危険性があるので、十分注意すること。

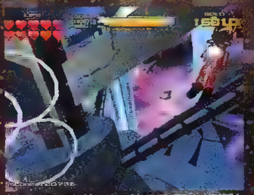


ここまで来られるプレイヤーならまったく問題ない攻撃なのだが、それが逆に落とし穴なのかも



フルロックオンにこだわってちょっとムリをしたら、「ドカン！」となりがち。氷塊にも注意を払おう。

SCENE 11 バル地帯



構造物の支柱は、敵の攻撃を遮断してくれる。引っかかって動けなくなっても、実は意外と安全だ。

攻撃せずに避けに専念。タイミングよく機械的に動かすこと。ビビって見て避けようとすると逆に危険。



現在見つかっている回避方法は、写真の矢印のように画面外周をコーナーからコーナーへ、ローリングでタイミング良く移動して避けるパターン。ノーボムで避けきることも十分可能だが、終盤の構造物の中では、支柱に邪魔されて動けなくなる場合もある。状況によっては、ビッグボムを使ってしまうほうがいいだろう。

ゲー事典 **買い物補足**：ステージ5に出現する敵の攻撃は、どれをくらってもライフが2個減る。よって、「ライフ×10」より、「ライフ×9＋バリア」のほうが、1ダメージぶん多く耐えられるのだ。ただし、ライフの上限が9個(もしくは奇数)の場合は、巨大戦艦の場面で出るライフアイテム1個は意味がなくなる(例：残りライフ7で1個取っても、4発で死ぬのは同じ)。



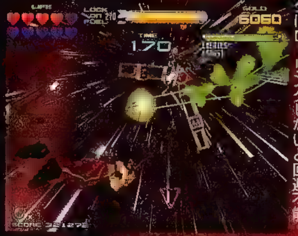
遠距離で撃たれると見失いやすいので、発射音を聞き漏らさずに！

マーズ攻撃パターン

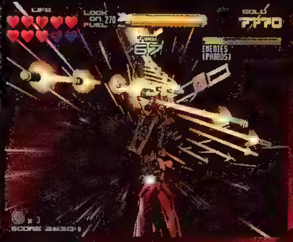
移動時に赤い軌跡を描きながら飛行しているマーズの攻撃は、赤色の機雷を複数バラまくというもの。弾の形状は、ステージ序盤に登場したスティンガーと同じ形だが……、こちらは自機座標を追尾してくるので要注意。ホーミングミサイルと同じく、旋回移動で回避すればOK。

デイモス攻撃パターン

移動時に緑色の軌跡を描いているデイモスの攻撃は、緑色の高速追尾弾。基本的な性質はスターイーターのそれと同じだが……、スピードが速いので注意が必要だ。マーズの攻撃と同様、正確に自機座標を狙ってくるので、画面全体を使った旋回移動で回避していくことが可能。



とにかくスピードが速いため、ニックはローリングしないと回避不能。



最後に残すと連射モードになるが……、回避するのは一番簡単か？

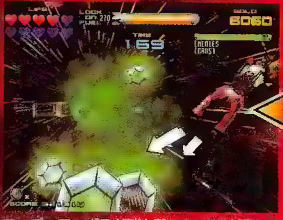
フォボス攻撃パターン

移動時に黄色の軌跡を描きながら飛行しているフォボスの攻撃は、緑色のミサイル攻撃。基本的に弾速が遅いうえに自機をホーミングしてこないので、進行方向を見極めてからでも回避は楽勝。ただし、体力ゲージが少なくなってくると、ミサイルを連射し始めるので要注意。

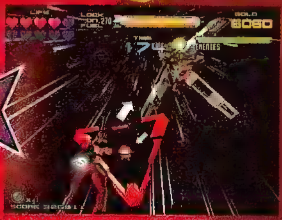
ロックオンと回避

3人で1本のライフゲージを共有しているジーアーム戦では、2つのポイントを押さえておきたい。まず1つ目は、画面の中央に位置する戦艦のヘッドパーツへとロックオンしないポジションをキープすること。4つある戦艦のヘッドパーツは、1回のロックオンでフルロック状態。このため、自機の位置取りを意識していかないと、いつまで経ってもジーアーム本体にダメージを与えることができない。

2つ目は、ジーアームがロックオンサイトから逃げていくこと。実際には、サイトが重なる瞬間にローリングで回避行動をとるため、普通にロックオンしようとしても無理。逆を言えば、ローリング中なら簡単にロックオン可能なので、それを見越してサイトを素早く動かしていこう。ちなみにジーアームは、人数が減ると攻撃回数を増やしてくるぞ！



マーズorフォボスが弾を撃ったのを確認したら、大きく旋回移動して回避すれば問題なし。



弾を撃たれていないときは、戦艦パーツにロックオンしないように画面端で狙いをつける。

stage boss



g-arm

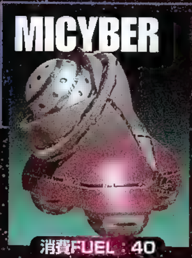
太陽系第四惑星と、その衛星の名前を冠する三人衆ジーアーム。基本的な性質と動きをしっかり見極めていけば、ノーボム＆ノーダメージで倒していくことも十分に可能だぞ！

Text：伊勢森

STAGE 5 GALAX 重要エネミー解説

軌道カタパルトから始まり、高速弾のオンパレードとなる最終ステージのザコキャラを解説！ スピードは速いが、その基本は変わらないぞ!!

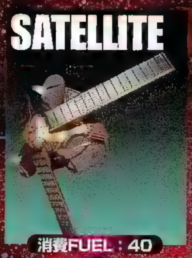
MICYBER



消費FUEL：40

ミサイバー：画面後方から6機1セットで出現。破壊するまで画面内に留まって、自機を追尾する誘導ミサイルを発射してくるので注意が必要だ。

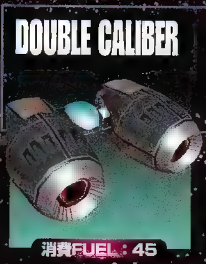
SATELLITE



消費FUEL：40

サテライト：星座を型どった配列で出現する浮遊砲台。自機の進行方向をサーチしたあとに4本のレーザーを発射してくるが……、安全地帯あり。

DOUBLE CALIBER



消費FUEL：45

ダブルキャリバー：6機が1セットで、画面の左右から出現。自機の周囲に複数の弾をバラまいてくるが……、実は動かなければ当たらないぞ！

BARDMAN MARKSMAN



消費FUEL：54、45

バードマン＆マークスマン：ステージ1、3で出現したときと基本的な性質は同じ。前者は6機で1セット、後者は5機が1セットで出現するぞ！

DEVILWALL



消費FUEL：40

デビルウォール：ステージ序盤に出現する浮遊砲台タイプの敵。自機座標を狙った高速2WAY弾を撃ってくるため、常に移動していれば大丈夫だ。

BIT



消費FUEL：40

ビット：4機が1セットで出現。しばらくすると、自機の移動方向を狙ったリングレーザーを単発で発射してくるが、まず当たることはない。

GAL



消費FUEL：45

ガル：6機が1セットで出現。自機座標を狙った棒状の回転レーザーを、3発ずつ発射してくる強者。ロックオンを狙わず、回避に専念しよう。

BAL



消費FUEL：90

バル：3機が1セットで出現。自機の進行方向を狙ってリングレーザーを3回発射。攻撃後は自機方向へと向かってくるので、体当たりにも注意！

HIGHBUSTER



消費FUEL：40

ハイバスター：ビットと交互に4機1セット×2で出現。自機を追尾する誘導ミサイルを発射してくるので、旋回移動の繰り返しで問題はない。

STINGER

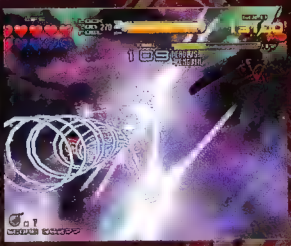


消費FUEL：40

スティンガー：6機が1セットで画面前方から出現。高速シーンで機雷状の弾をバラまいてくるため、ヘタな回避行動は弾へと突っ込むことになる。

ゲー事典 **パーツで稼ぐ**：ジーアームの背景にある戦艦パーツ。実はこれ、ロックオンミサイルやビッグボムで破壊すると、1650ゴールドを放出してくれる。理論上はパーツ×3＋本体×1＝6600ゴールドを稼ぐことが可能だ。とはいえ、パーツをすべて破壊するのは時間的にシビア。ジーアームを最後の1人にしてから、戦艦パーツをロックオンしていくようにしよう！

1：リングレーザー攻撃

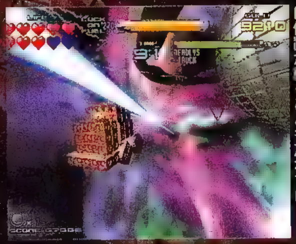


一気にロックオンするチャンスだが、ボスがナナメに見えたら注意!

正確に自機座標を狙ってくる高速連射リングレーザー。感覚的には誘導レーザー(?)のような感じで、動いていれば当たらない。また、正確に自機座標を狙ってくるため、自機を動かさなくても当たらないが(中をくぐる)、ボスとねじれの位置にいる場合は当たってしまう。

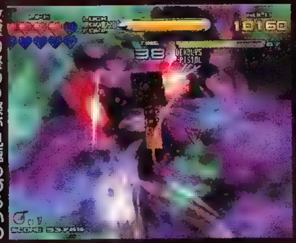
2：レーザー攻撃

自機の進行方向と並行に発射されてくるレーザー。旋回移動で避けきれない可能性があるため、この攻撃を仕掛けてくるブロック数を覚えておくのがベスト。基本的には、レーザーから逃げる一定の方向へと移動し続ければいいが、いきなり正面に撃たれることもある。



レーザーは旋回で回避不能。微妙に位置が動くことも忘れずに……。

3：閃光弾攻撃



攻撃の終わり際が見極めづらいので、ロックを意識し過ぎると危険。

自機座標を狙った、高速の赤い閃光弾を連射してくる攻撃パターン。この閃光弾に関しても、リングレーザーと同じような感覚で、基本通りの旋回移動をしていけば簡単に回避することが可能。注意する点は、攻撃の終わり際をしっかりと見極めていくことぐらいか?

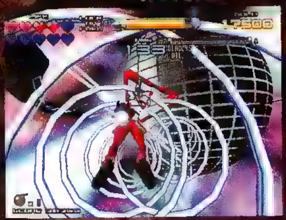
分裂直後をロックオン

デッドリスの行動は、攻撃→分裂→攻撃→分裂……、といったパターンの繰り返し。原則的に攻撃中＝赤色ブロック時は一切のダメージを与えられず、分裂中＝灰色ブロックの間だけロックオンミサイルやバルカンガンなどでダメージを与えられ、ブロックを破壊できる。分裂中、いかに効率よくダメージを与えていくかが、クリアのカギを握っている。

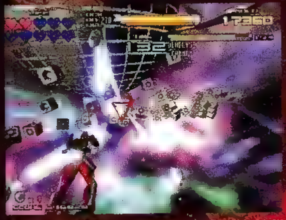
さて、最も効率がいいのは、ビッグボムを使っていく方法。1発で8個のブロックを破壊できるため、9発あれば単純計算で72個のブロックを破壊可能だ。ビッグボムを断続的に使いながらロックオンミサイルを撃ち込むだけでも、簡単に倒すことができるぞ。一方、地道にロックオンする場合はタイムがシビア……。また、クリア重視ならレーザーは必須。ライフセーバーもここまで温存したい。



ビッグボムを大量に持ってくれれば簡単に倒すことも可能だが、普通に闘うとかなりの苦戦を強いられるデッドリス。エンディングまであと一息、最後の気力を振り絞って頑張ろう!



ブロック数が10個を切ったら、迷わずにビッグボム! 最終形態は正面から勝負しよう。



レーザーを購入しておけば、ブロックの破壊率は格段にアップするのだが……。

最終ボス：デッドリス　全125形態別攻撃パターン一覧表

個数	名称	R	L	H
125	BATTLESHIP	1	—	—
124	SAILING BOAT	—	1	—
123	MOYAI	2	—	—
122	COMBAT AIRCRAFT	1	—	—
121	HAWK	—	1	—
120	SCISSORS	—	—	1
119	DEMON	1	—	—
118	ARIES	—	1	—
117	DRILL	—	—	1
116	VIRGO	1	—	—
115	AIRPLANE	—	1	—
114	SCORPIO	—	—	1
113	SUBMARINE	1	—	—
112	CANCER	—	1	—
111	4WD	—	—	1
110	TAURUS	1	—	—
109	ARCHERY	—	1	—
108	CAPRICORN	—	—	1
107	MISSILE	1	—	—
106	PISCES	—	1	—
105	TRUMPET	—	—	1
104	TELEPHONE	1	—	—
103	CANNON	—	1	—
102	HAMMER	—	—	1
101	MOTORCYCLE	1	—	—

個数	名称	R	L	H
100	TANK	—	1	—
99	SUBMACHINE GUN	—	—	1
98	HOVERCRAFT	1	—	—
97	TRUCK	—	1	—
96	RECYCLABLE	—	—	1
95	SCORPION	1	—	—
94	HYDR OF OIL BOAT	—	1	—
93	DEER	—	—	1
92	BAT	1	—	—
91	H.SHOVEL	—	1	—
90	HARP	—	—	1
89	BEE	1	—	—
88	IRON	—	1	—
87	PISTOL	—	—	1
86	MEGA PHONE	1	—	—
85	SPACE SHUTTLE	—	1	—
84	SAW	—	—	1
83	HELICOPTER	1	—	1
82	PIANO	2	—	—
81	TRAIN	—	2	—
80	GEMINI	—	—	2
79	COBRA	2	—	—
78	HEADPHONE	—	2	—
77	COMPUTER	—	—	2
76	LIBRA	1	—	1

個数	名称	R	L	H
75	PIG	2	—	—
74	STEPLADDER	—	2	—
73	HAND GRENADE	—	—	2
72	AQUARIUS	2	—	—
71	CROCODILE	—	2	—
70	WINDMILL	—	—	2
69	DREAMCAST	1	—	1
68	BOOK	2	—	—
67	SCYTHE	—	2	—
66	U-TURN	—	—	2
65	SPIDER	2	—	—
64	WRENCH	—	2	—
63	CRAB	—	—	2
62	SATURN	1	—	1
61	TORTOISE	2	—	—
60	ELECTRIC GUITAR	—	2	—
59	SWORD	—	—	2
58	BEETLE	2	—	—
57	HAND	—	2	—
56	LEO	—	—	2
55	OPAOPA	1	—	1
54	SAGITTARIUS	2	—	—
53	BAD WEATHER	—	2	—
52	STAR	—	—	2
51	EYE	2	—	—

個数	名称	R	L	H
50	SPADING FORK	—	2	—
49	GLOBEFISH	—	—	2
48	CHAIR	1	—	1
47	PENGUIN	2	—	—
46	ANCHOR	—	2	—
45	PLUG	—	—	2
44	EMERGENCY EXIT	2	—	—
43	BEVERAGE	—	2	—
42	HAND TRUCK	—	—	2
41	SHRINE	1	—	1
40	RADIOACTIVE	2	—	—
39	GOLDFISH	—	2	—
38	HOT SPRING	—	—	2
37	CORRESPONDENCE	2	—	—
36	BASEBALL	—	2	—
35	CAT	—	—	2
34	GUITAR	1	—	1
33	ALIEN	2	—	—
32	TALK	—	2	—
31	DRAGONFLY	—	—	2
30	SHOULDER BOLT	2	—	—
29	FORK	—	2	—
28	CUP	—	—	2
27	SPOON	1	—	1
26	RECEIVER	2	—	—

個数	名称	R	L	H
25	MALE	—	2	—
24	COPYRIGHT	—	—	2
23	FEMALE	2	—	—
22	TOOTHBRUSH	—	2	—
21	CAMERA	—	—	2
20	SPECTACLES	1	—	1
19	TOWER	2	—	—
18	KEY	—	2	—
17	TOILET	—	—	2
16	CAR	2	—	—
15	NOTE	—	2	—
14	PYRAMID	—	—	2
13	FACE	1	—	1
12	PERCENT	2	—	—
11	?	—	2	—
10	DUMBBELL	—	—	2
9	ARROW	2	—	—
8	DOUGHNUT	1	1	—
7	!	—	2	—
6	OIL LIGHTER	1	—	1
5	FLOWER	1	1	—
4	SLASH	—	2	—
3	HAT	1	—	1
2	BRA	1	1	—
1	DIE	1	2	—

一覧表の見方 全125個のブロックパーツから構成されているデッドリスの基本攻撃パターンは、**リングレーザー＝R／レーザー＝L／閃光弾＝Hの3種類**。これら3種類を組み合わせた複合攻撃を一覧表記。数字に関しては、その攻撃数を示している。例外的に107形態と一部の形状が長くて大きな場合のみ、カメラ視点(1つのブロックを常にサーチ)が大きく移動する関係で、合体直後にボス本体の体当たりをくらう可能性があるので要注意! また、ブロック数が減ると分裂の周期が短くなり、ロックオンしづらくなる。

ゲー事典 **スコアを狙うなら**：ビッグボム使用はクリアするための確実な方法だが、スコアを狙うのであれば話は別。クリア時に残ボム1発＝10万点のボーナスが入るので、最終ボスで使うのは厳禁! また、ゴールドは金額×10点のボーナスが入るので、レーザーも購入しないのが基本となる。ライフセーバーはボス戦のタイムも回復できるが……さて、どこまでケチる?

基本から応用まですべて教えます！

燃えろ！ジャスティス学園™

早いもんでアルカディアも4月号。4月に出るわけじゃないんですが。でもって4月と言やぁ世間では進入学シーズン。そんなら「ジャス学」やるっきゃねぇっしょ！　と声高に提言してみたいと思います。

※本記事内においては、「エアバースト」を「AB」、「ショートエアバースト」を「SA」と略している場合があります。文中の{ }でくくられている技のつなぎは、熱血コンボを使用することを表します。
※また、記事中のコマンド類は、特別な場合をのぞいて、キャラクターが右を向いているときのものです。

勝利の方程式3

特殊移動の使い方

攻撃をかわし、攻めに転じる特殊移動。その性能を熟知して、攻撃的防御を身につけるのだ！

「燃えジャス」が世に出てから4カ月。対戦における攻防も熾烈になっており、普通に攻めたりガードするだけでは勝率が上がらないのが事実。

そこで、今回は守りから攻めへ切り返す「特殊移動」。それに対する新しい起き攻め、新連続技などを紹介しよう。

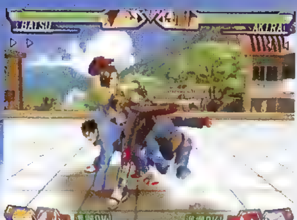
特殊移動を知る

最近、防御面で注目を集めているのが特殊移動だ。特殊移動は、普段はただの軸移動だが、相手の攻撃（飛び道具判定の技以外）とタイミングが合うと、無敵状態となって背後を取ることができる。

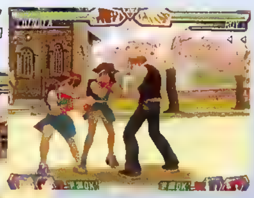
無敵の特殊移動が出る条件としては、相手の攻撃が成立してから3フレーム以降に特殊移動操作を入力すること。これができれば、5フレームのあいだ無敵となって、背後を取ることができるのだ。

攻撃の成立とは、弱Ⓟならば、弱Ⓟを押した瞬間から。コマンド技（レバー入れ）ならば、コマンドが成立した瞬間からだ。

この3フレーム以後に存在する5フレームの無敵によって、特殊操作で回避しやすい技、しにくい技が見えてくる。


背後を取れる特殊移動を組み込み、アグレッシブに闘ってみよう。


技が見えていなくとも、ボタンが押されていれば特殊移動は反応する。


相手の攻撃にもよるが、背後を取れば弱Ⓟからの連続技が狙えるだろう。

まず回避しやすいのは、発生の早い技。弱Ⓟなどが相当する。攻撃発生が早いがために、無敵移動の時間中に攻撃が重なってしまうのだ。

だが、弱Ⓟは1発で止めていれば、背後を取られても反撃を受けることはないため、使うメリットは十分にある。

逆に回避しにくいのが、若干発生が遅く、手前、奥にも攻撃判定の出る技だ。基本的なところでは、しゃがみ弱Ⓚが挙げられる。

若干遅いために、特殊移動の無敵が切れたところに攻撃が重なり、ヒットするのだ。しかし、特殊移動の入力を若干遅らせた場合には、簡単に背後を取られてしまう。

しゃがみ弱Ⓚで背後を取られた場合だと、反撃が確定してしまう。特殊移動を潰しやすい分、失敗した際のリスクも大きいのである。

相手の技を判断して特殊移動のタイミングを変えることは、ほぼ不可能。先読みで出さざるを得ないため、しゃがみ弱Ⓚがやはり効果的だ。


しゃがみ弱Ⓚは発生が遅いため、特殊移動側が早く動いてしまうと……、


途中で特殊移動が潰されてしまう。攻撃判定に幅があると、潰しやすいぞ。

起き攻めを回避

特殊移動は地上での立ち合いだけでなく、起き上がりにも活用することができる。相手が起き攻めで技を重ねてきても、特殊移動で簡単に回避することが可能になるのだ。

やり方、タイミングの取り方は簡単で、起きあがる直前にⓀ同時押しでいい。入力の受付時間は意外と長いので、焦る必要はない。起き上がりに特殊移動を出せれば、どんな技が重なっていても回避の可能性がある（もちろん5フレーム間だけ）。

攻める側としては、起き上がり特殊移動を使われると起き攻めが仕掛けにくくなる。特殊移動を潰しやすいしゃがみ弱Ⓚを重ねるにしても、起きあがる直前にタイミングよく出さないと潰せないためだ。

かといって、起き上がりを攻めないのはもったいない。次項で、起き上がり特殊移動対策を中心とした、起き攻めを紹介しよう。


起き上がりにしゃがみ弱Ⓚを重ねられたとしても……、


起き上がり特殊移動で、無敵から無敵になれる。重要なテクニックだ。

はみ出しジャスティス　特殊移動は「ここだ！」といった感じで使うのではなく、牽制技が届きそうな位置で適度に出していくのが効果的だ（しゃがみ弱Ⓚに潰されやすいという欠点はあるが）。通常の特殊移動でもそれほど大きなスキが生まれるわけではないので、たまに交ぜてみるといいだろう。また、ダッシュ特殊移動にも6フレームの無敵時間はあるが、スキが大きいために使いづらい。

勝利の方程式4
起き上がりを攻める

起き上がりの攻め方は、ゲームによって異なる。『燃えジャス』ならではの起き攻めを覚えてみよう。

起き攻めは空中で

格闘ゲームのセオリーに、ダウンした相手の起き上がりを攻める「起き攻め」というテクニックがある。本作には熱血受け身があるので、完全なダウン状態というのは少ないが、チャンスがあれば狙っていくべきである。

『燃えジャス』での起き攻めに使う技の基本は、しゃがみ弱Ⓚになる。重ねやすく、連続技の起点となるからだ。


ダウン中の相手にヒットすることで、浮かせる効果を持つ技が存在する。
浮いた相手の選択を読み、空中投げや連続技などを狙っていこう。

裏の選択肢として中段攻撃やしゃがみ投げを用意しておくと効果的だが、無理に選択肢を増やす必要はない。技を重ね、プレッシャーを与えるだけで十分効果があるからだ。

しかし、前の項でも書いたとおり、起き上がり特殊移動によって、回避されてしまう可能性は高い。こうなるとしゃがみ弱Ⓚの起き攻めだけでは厳しいものがある。

そこでオススメなのが、ダウン追い打ちを使った、強制引き起こしだ。一部の技をダウン中の相手に当てることで、ダウン状態から強引に浮かせることができるのだ(空中熱血受け身は取れる)。

相手を浮かせることによって行動を制限をすることができるため、相手は空中受け身を取るか、無防備に落ちてくるしか選択肢はないのだ。

追い打ちをかけた側は相手の判断を見て、適切な行動を取っていくことになる。

空中熱血受け身を取るような相手には、空中投げを狙う。これが基本となるだろう。無防備に落ちてくる相手には、ジャンプ攻撃を当てるか、エアバースト始動技を当てて、大ダメージを狙っていこう。

こう書くと中身は単純に思えるのだが、なかなか効果は大きい。起き上がり特殊移動という厄介な選択肢を無効にしただけでも、十分だろう。

この引き起こしを実行しやすいキャラ筆頭は、ひなた。打ち上げる技の硬直が短く、攻めを継続させやすいためだ。

ひなたの場合、空中投げから引き起こしを狙う。空中投げでダウンした相手に↗+強Ⓟで追い打ちすると、浮き上がる。そこで相手が受け身を取り、ひなたの空中投げが決まれば、再度引き起こしが狙えるという寸法だ。

相手が受け身のタイミングを変えようとする場合は直接↗+強Ⓚを出して、エアバーストを狙っていこう。この選択肢だけでも、相手にしてみれば厄介なはずだ。

ロベルトも空中シャイニングセーブから狙えるので、実戦的といえるだろう。


空中投げでダウンした相手に↗+強Ⓟを当てて……、
浮いたところでさらに空中投げを狙う。なかなか強烈な攻めだ。

勝利の方程式1・応用編2
続 テストに出る連続技

新しい連続技が続々登場！　今回は、ダウン追い打ちを活用した連続技をメインに紹介するぞ。

新コンボ続々発掘

日々進化を続ける『燃えジャス』の連続技。先月も強力連続技を紹介したが、さらに新しい連続技が発見された。

そんなわけで、今月も新しい連続技を紹介しよう。今回は、旬のダウン追い打ちを絡めたものが中心となっている。


←+強Ⓚで浮かした相手に、ダッシュ弱Ⓟ→↓+強Ⓟでダウンを奪い……、
←+強Ⓚで再度浮かせ直して、トリプルツイスターだ。

●ロイ

ロイの新連続技は、かなり特殊なものだ。難しいのは←+強Ⓚ→ダッシュ弱Ⓟ→↓+強Ⓟのつなぎ。←+強Ⓚで相手を浮かせ、そこに最速のダッシュ弱Ⓟを出せば、空中ヒットするのだ。そして↓+強Ⓟまで出せば、相手は受け身不能状態でダウンする。

ダウンした相手にダッシュで近づき、←+強Ⓚを出せば浮き直すので、そこにキャンセルトリプルツイスターが入るというわけだ。

●九郎

連続技自体はいたって簡単。しゃがみ投げから、ダッシュで近づいて超獣裂破による追い打ちをするもの。

しかし、ダメージはかなりのもので、体力の3割ほど減らせることができるのだ。投げでこれだけのダメージが与えられるのは、かなり優秀だ。


しゃがみ投げからダッシュで近づき、超獣裂破で追い打ちしよう。

●ロベルト

いつものSA連続技の締めに、ダウン攻撃を入れていくものだ。ダメージを優先するなら爆裂Vゴールで、攻めを継続させるならダッシュ↓+強Ⓚ→↓+強Ⓚだ。

●霞

強Ⓚから→+弱Ⓟ→→+強Ⓟにつながるのがポイント。最後を完全燃焼技ではなく、弱桜竜斬にしたのには理由があり、この連続技を2回続けて入れれば、気絶するからだ。

最後を完全燃焼技にしてしまうと、ヒット時の演出が長く、その間に気絶値が減少していくために気絶しなくなってしまう。2回入れれば、勝ちはほとんど確定だろう。

新連続技一覧

ロイ	{弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→←+強Ⓚ}→ダッシュ{弱Ⓟ→↓+強Ⓟ}→(ダウン)→ダッシュ←+強Ⓚ→トリプルツイスター
九郎	しゃがみ投げ→ダッシュ超獣裂破
霞	弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ→→+弱Ⓟ→→+強Ⓟ→弱桜竜斬
ロベルト	{↓+弱Ⓚ→↓+強Ⓟ→↓+強Ⓚ→↗+強Ⓚ}→(ジャンプ){弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ}→弱空中シャイニングセーブ→爆裂Vゴールorダッシュ↓+強Ⓚ→↗+強Ⓚ

はみ出しジャスティス
ほかに特殊な連続技としては、隼人の↗+強Ⓚ→ロイor九郎の2プラトンというのがある。隼人のSA始動技は低い位置でしか受け身が取れないために、連続技となるのだ。
また、ザキの↓+弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓟ→必殺稲妻眼光蹴りも、2回続けて入れることで、気絶させることが可能。決まればKO確実といえるぞ。

勝利の方程式5

ヒット確認と対空技

基本中の基本、ヒット確認のできる牽制技と、意外と重要な対空技、対空方法などをまとめてみたぞ。

ヒット確認をしよう

『燃えジャス』をプレイするうえで欠かせないのが連続技。しかし、連続技もガードされていてはイイ反撃の的である。そこで、初段がヒットしていれば連続技へ、ガードされたら他の選択肢へ移行する判断が重要になってくる。

ヒットとガードの判断をするときに重要になってくるのが、ヒット確認しやすい牽制技の存在だ。全キャラとはいかないまでも、多くのキャラにヒット確認しやすい技、連係があるので紹介していこう。

ヒット確認しやすい牽制技筆頭と言えるのが、ヒット時の「のけ反りが長い技」。当たると相手がよろけるような動作をするしゃがみ弱Ⓚが相当し、この技を持つキャラはそれだけで基本性能が高くなる。

しかし、しゃがみ弱Ⓚののけ反りが短いキャラクターは、ほかにヒット確認しやすい連係を作る必要がある。

たとえば九郎なら、しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚといった連係が有効だ。リーチのある2つの技を組み合わせて、ヒット確認するのだ。2発目にはガードされても有利な技を選ぶことがポイントとなる。

ヒット確認しやすい牽制技が当たったら、迷わず連続技を決めるとして、ガードされていた場合はどうするのか？


しゃがみ弱Ⓚには、のけ反り時間の長いものが多い。

九郎などはしゃがみ弱Ⓟ→弱Ⓚで確認。2つの技を組み合わせると確認しやすい。




ゆりかはしゃがみ弱Ⓟで確認し、立ち弱Ⓟへつなげるか、止めるかを判断する。

有利な技でガード対策

牽制技がガードされていた場合、連続技ではないルートを選び、ガードされても有利な展開を作っていく。

ガードされても有利な技はキャラクターによって違うが、立ち弱Ⓟや立ち弱Ⓚに集中している傾向にある。これらの技を選び、ガード時に切り替えるようにしておけば、試合展開も大きく変わるだろう。

有利な技をガードさせたらダッシュで近づき、さらに攻撃を仕掛けていこう。下段攻撃だけでなく、通常投げやしゃがみ投げなども交ぜていくと効果的だぞ。

いくらのけ反りが長いとはいえ、ヒット、ガードの確認には慣れが必要なので、練習しておくこと。焦ってミスをしないように。

牽制技がガードされた場合などは、立ち弱Ⓟなどへ切り替えて……、




ダッシュからさらに攻めを継続させるのだ。

攻撃的対空技

今回もう一つ覚えてほしいのが、対空技だ。今までは対空技の価値がイマイチ低かった。というのも、通常の2D格闘と異なり、跳び込まれても攻防の入れ替わりが早いからである。

しかし、今回覚えてもらいたいものは、攻撃的な対空技だ。単なる防衛手段ではなく、連続技のチャンスに変える対空技を紹介しよう。

攻撃的な対空技として挙げられるのが、SA、ABを使ったものだ。実用的なのは一部のキャラだけなので、表にまとめてみたぞ。

SAを対空技として使った場合、いつもと連続技が異なってくる。空中の相手にSAを当てると、受け身を取れずに落ちてくる（正確には、受け身を取れるまでに時間がかかり、地上に落ちてしまう）。

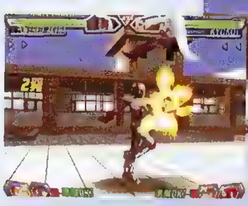
受け身が取れない状態なので、そこにABを叩き込むのだが、SAから普通にジャンプ攻撃を当てようとしても難しく、ABを狙った方が簡単なのである。

流は完全燃焼技を使っているが、ようするにSAである。打ち上げ能力が高いので、続けて超バタ足を入れ、ABへつなげることもできるぞ。

ABを対空技として使った場合は、素直にスーパージャンプで追いかけて、連続技を入れていく。ただし、高い位置で打ち上げるため、エアバーストのタイミングなどが変わることに注意してほしい。

対空技としてSAを使うと、相手は（ほぼ）受け身が取れなくなるので……、




ABへつなげてしまおう。AB連続技内容も多少変化するので、注意してほしい。

オススメ対空技	
ひなた	↑+強Ⓚ
恭介	↑+強Ⓚ
委員長	↑+強Ⓚ
ロベルト	↑+強Ⓚ
もも	↑+強Ⓟ
流	超バタ足
醍醐	↑+強Ⓟ
エッジ	↑+強Ⓚ
ザキ	↑+強Ⓟ
パワードアキラ	←+強Ⓟ
響子	奈落への補導
雹	↑+強Ⓚ
デモン雹	↑+強Ⓚ

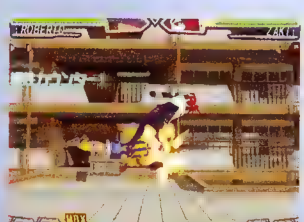
空中根性カウンターを使う

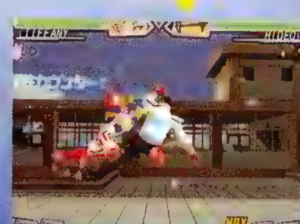
ほかに対空技として有効なのが、空中根性カウンターである。あまり使う機会がないと思われがちだが、実は強力な対空技となり得るのだ。

相手のジャンプに合わせてジャンプをし、ガードを固める。もしここで相手の攻撃をガードできたら、すぐ根性カウンターを出すのだ（基本的には➡+強Ⓟ、➡+強Ⓚ）。

相手は攻撃を出しているため当然ガードできない。しかも、地上の根性カウンターより安全確実。相手のジャンプを引きつけてからジャンプするのが、最も効果的だ。

また、空中投げを対空技として狙えることもある。空中投げは、成立までの時間が何と1フレーム。空中根性ガード狙いでジャンプし、攻撃がこないようだったら空中投げに移行する。これができるようになれば、空中戦は無敵となるだろう。


かなり強い、空中根性カウンター。ぜひ実践してほしい。


慣れるまでは難しいが、身につければ強力な武器になるぞ。

はみ出しジャスティス

完全燃焼技の対空として響子と流の技を載せたが、ほかにも恭介、雹の完全燃焼技も対空技として機能する。恭介のダブル幻影キック、雹の暗黒幻影蹴である。どちらも相手の攻撃を突き抜けてヒットするので、なかなか強力である。ただし、空中ガードされたときは反撃を受けてしまうので、それなりの覚悟が必要だが。

対戦攻略

破天の構から光明を見いだす



パワードアキラ

破天の構を使用した連係から、通常の熱血コンボにつなげる方法を紹介。スキあらば狙っていこう。

Text：SHO

連係のつなぎ

今回パワードアキラの技の中でピックアップしたいのは、破天の構からの連係に。

破天の構から独自のコマンド入力によって、4つの派生に移行するのは知っていると思うが、中でも注目したいのが、強Ⓟ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓚという派生連係。3発目の弱Ⓚが下段回し蹴りであるために、普通に使っても有効なのだが、あえて3発目で止めれば通常技の立ち弱Ⓟへつなげることができるのだ。

下段蹴りがヒットしていれば、立ち弱Ⓟからの熱血コンボが連続ヒットするので、非常に有効な連係となる。ただ、下段蹴りの時点で相手との距離が遠い場合には、立ち弱Ⓟ×2～という連係ではガードされるので、熱血コンボは必ず立ち弱Ⓟ1発から始動するように心がけよう。

破天の構からの連係も、初段がヒットすればすべて連続だが、構えからの攻撃はガードされやすい。それでも3発目の下段蹴りがヒットすればいいので、気にせず使おう。



破天の構からの派生を3発目の下段蹴りで止めて、そこから熱血コンボへと派生させる。



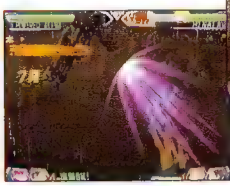
下段蹴りがヒットした時点で連係を止め、立ち弱Ⓟを出せば、熱血コンボへ移行できる。

連続技解説

破天の構からの強Ⓟ→弱Ⓟ→弱Ⓚまでの連係は、初段がヒットすれば連続技になるが、下段蹴りさえヒットすればいいのですべてを当てる必要はない。基本的なコンボルートは、破天の構→強Ⓟ→弱Ⓟ→弱Ⓚ→(以後通常の熱血コンボ){立ち弱Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬅+強Ⓟ}→(ジャンプ){弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ}→空中剛気功塊となる。すべてのルートを、手に覚え込ませておこう。



熱血コンボからは完全燃焼アタックでもOKだが、ダメージ的にはＳＡがいい。



基本的に、ＳＡからのコンボルートは普段と同じ。最後は完全燃焼アタックを決めよう。



下段蹴りが遠い間合いでヒットしたときは、立ち弱Ⓟが当たらないことに注意。

破天の構 連係表

派生①	龍牙裂斬	弱Ⓟ 強Ⓟ 強Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ
派生②	旋燕嵐舞	強Ⓟ 弱Ⓟ 弱Ⓚ 強Ⓚ
派生③	羅漢進撃	弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓟ 強Ⓟ 強Ⓚ
派生④	鳳翼天蹴	強Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓚ 弱Ⓟ 強Ⓟ

対戦攻略

相手のガードを乃ち崩す



デモン DEMON雹

3種類の完全燃焼アタックを、しっかりと使いこなしていきたい。最終的に極めたいのは夢幻流 瞬殺無音か？

Text：がっちん

基本連係を覚えよう

地上戦で使用する基本の連係は、［しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ×2］。これにキャンセルをかけて疾駆まで出してもOKで、ガードされても反対側へ抜けていく。容易に連続技を決められるわけではないのでリスクが低く、使いやすいことが長所だ。

熱血コンボは、ヒット確認ができたなら➡+強ⓅをＳＡの⬅+強Ⓚに代えてもいい。

なお、地上の連係で強Ⓟだけを3発出すことができるが、最後は相手を吹っ飛ばす効果があるためキャンセルは不能。普段は、強Ⓟ1発から➡+強Ⓟへつなげよう。



➡+強Ⓟを熱血コンボに組み込んで、手数とダメージを稼いでいくといい。

連係をアレンジしよう

地上で丁寧に連係をつないでいるだけでは、簡単にダメージを奪うことが難しい。むしろ相手に根性カウンターのポイントを絞られ、うまく切り返されてしまうだろう。

狙われると危険なポイントは最後の➡+強Ⓟのところだが、高性能な技であればラストのひとつ前も狙われる。よって、ガードされた場合は素直に熱血コンボを最後まで続ける必要はなく、➡+強Ⓟ1発から疾駆や、両方のポイントでの夢幻流 暗黒衝撃斬を使い、プレッシャーをかけよう。

最後に、地上戦の補足を少ししておこう。反撃に使う熱血コンボは、立ち弱Ⓟ×2→強Ⓟ～が使いやすい。相手との距離がやや遠く届かない間合いのときは、立ち弱Ⓚ1発から強Ⓟへつないでいこう。あとは➡+強Ⓟか⬅+強Ⓚでコンボを狙っていくといい。

ほかに、しゃがみ強Ⓚはダウンを奪えるタイプのものだ。しかし、キャンセルがかからない、レバー入れ攻撃に移行できないなど、ガードされた場合は攻撃が途絶えてしまう。ヒットした場合も大きなダメージが奪えるわけではないので、牽制程度に使おう。



完璧なタイミングで根性カウンターを出されたら、ある程度は仕方がないが……、



夢幻流 暗黒衝撃斬を交ぜることで、ある程度予防線を張れる。リスクも低くなるぞ。

ガード不能を極める？

夢幻流 瞬殺無音の追加入力には、タイミングによりガード不能になるという秘密が隠されていた。写真のように相手に近寄った瞬間だ。あまり距離が短いと難しいので、立ち強Ⓚキャンセルから狙ってみよう。連打でちょうどいいことが多く、狙いやすい。



かなりシビアなタイミングではあるが、ガード不能の完全燃焼アタックに変化する。

はみ出しジャスティス
パワードアキラ：アキラとパワードアキラはどちらが強いかと問われれば、やはりパワードアキラだろう。熱血コンボで立ち弱ⓅからのルートでSAにつながるのも強みだ。
デモン雹：立ち強Ⓚからキャンセルでガード不能のタイミングで夢幻流 瞬殺無音を出しても、ジャンプで回避されてしまう。ジャンプ攻撃→立ち強Ⓚなど、いろいろ試してみよう。

燃えジャス 開発生徒会通信

「燃えジャス」開発者にいろんな質問をしてみよう、というのがこの「開発生徒会通信」。今月は、前号えだやんさんに続きデザイナーのDEKAOさんDA。



第三回 DEKAOさん（燃えろ！ジャスティス学園デザイナー）

――それでは、燃えジャス開発途中の「おもしろい・悲しい・腹立たしい」などのエピソードを一つ教えて下さい

DEKAO 通勤電車の中で、ジャスティス学園について熱く語っている高校生がいたこと。つい寝たふりをしながら、必死に会話の内容を聞いてしまいました。

次の日も出会ったので聞き耳を立てていたら、○ァイナル○ァンタジーの話になってました。

――次回作があるとしたら何を表現したいですか？

DEKAO 雷蔵を出したい。

――新キャラのデザインコンセプトについて、何か教えていただけますか？

DEKAO 基本的なモデルのコンセプトはえだやんのイラストが3Dで動いている、ってことです。

前作よりは、モデルスペック的に若干余裕があったので、作り込める部分も増えてかなり近づいてきてるとは思いますが、やっぱり難しいですね。

でも、結局作り出したらモデルマンそれぞれの個性が出て、それが良かったり悪かったり……。3Dモデルとしての見栄えもあるので、そういった部分での兼ね合いも大変でした。

――成長した旧キャラを描くにあたり、注意した部分などはありますか？

DEKAO 自分自身を振り返ってみて、高一から高二とかって、とくに何も変わってなかったような気がしたのですが……。

少し大人になった感じで、っていうのは意識しました。

――キャラクターのデザイン過程で、特に難しかった、または苦労した部分はありますか？

DEKAO 最後の最後に、8Pカラーまで作らなければいけなかったのがつらかったです。すでにできている「キャラのイメージ」なんかがあったりするので。4Pくらいまでは思い付くんですけど……5Pあたりから出てこないんですよね。

あと、画面に出したら「足だけ色が変わってない」、「上半身と下半身の色が微妙に違う」、「間違って別のカラーの所にセーブした」、「家に着くまで遠足です」など、アップ寸前まで混乱状態でした。

――女性キャラクターを語らせたら（デザインさせたら）業界一と評判のカプコンさんですが、社内で一番人気の『燃えジャス』女性キャラは誰ですか？

DEKAO 業界一ということさえ知りませんでした。一応社員なんですけど……。

――キャラクター（またはストーリー上）の注目必須ポイントは？

DEKAO ゲーム中のキャラクターにもいろんな表情があるので、そのあたりも見て欲しいです。

デモ絵も飛ばさないようにしてください。

――学生を描くにあたり、参考にした資料などはありますか？ または、誰かの「[illegible]」が反映されている、ということはありますか？

DEKAO 島本和彦先生の『逆境ナイン』、雁屋哲先生の『男組』は、とりあえず読みました。

――担当パートで、特にこだわって作った部分はありますか？（例：質感、表情、デザインなど）

DEKAO 服のシワやライン等のテクスチャを、病的に1ドット1ドット手で打ってました。

――21世紀を迎えての野望を教えて下さい

DEKAO 22世紀をむかえたい。

――では、最後に熱血な「座右の銘」を一つお願いします

DEKAO 「成り上がり」。

それでは次回、サウンド・ボイス担当の方、よろしくお願いします。



1ドット1ドット打ち込んだ、気合いのテクスチャも拝んどけ！

ジャスティス生徒会名簿

●名前：DEKAO ●役職：デザイナー ●担当パート：キャラクターモデリング、テクスチャ、効果 ●担当作品経歴：ウォーザード、私立ジャスティス学園など ●出身高校：奈良の公立高校 ●高校生時の所属部活動：帰宅部 ●学生時代、何になりたかったですか？：音楽か絵で食っていけたらいいなと思ってました。

時代は4プラトン！ 衝撃の カプモニ。デビュー!?



二本立て！ ボーマンのゴッデストーク

発電娘 ひなたちゃんの巻

ウソのようでホントの話。先日、妹と家庭用のジャス学をやっていたときのことです。たまたま、ランダムで発光色のひなたをプレイ中、母が出てきて「あの子（ひなた）が背負ってるのって発電機？」と言いました。

発電機!? なんで女子高生が発電機!? さすがにゲーム中断して笑い転げました。どうやら母の頭は、ジャス学が[illegible]すぎてショートしちゃったみたいです。

（秋田県 寂しがり屋の 梓さん）

※発電機とは[illegible]

ジャス学という舞台を大切に

学園がテーマで、しかも進級が存在（サザエさんのように年を取らないのでなく）する以上、メインキャラクターたちもいつかは卒業する日がくるのですね。

愛着のあるキャラとの別離は悲しいことですが、ジャスティス学園や太陽学園にはまた新入生たちがやってきて、新しい事件に立ち向かっていくでしょう。「世代交代対戦格闘（どこかで聞いたような）」とでもいいましょうか？

カプコン様にお願いです。ジャスティス学園という舞台をこれからもずっと、シリーズ化してください。たとえ、バツやひなたたちが学校を巣立ったその後も。

そして、卒業したキャラクターたちを、流先輩のように、OBという形でゲームに出してほしいと思います。

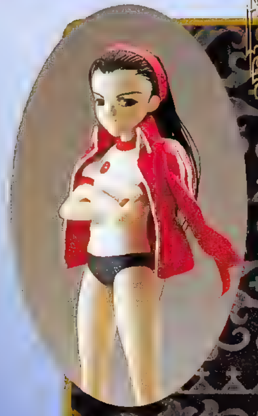
（福岡県 ねこめーるさん）

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ

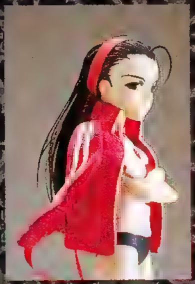
カプモニ。ネタは非常に旬なイラストでしたね。とりあえずミカ＝デビロット、矢口＝バレッタ、辻＝もも、加護＝ポリンが安定だろうか!? 皆の意見を待つ。敵対組織として、春麗をリーダーとする「チュリモニ（春麗、モリガン、響子、真由美先生）」も必要でしょう、絶対。メンバー全員の年齢が……はっ、ぐばあああああ!!

立体学生
～シャルロット・フォーエバー～

立体貴族たちの造形へのほむらが、燃ジャースコンパッションにも飛び火した！ 東京都の山田拓磨さんが、委員長をモリっと立体化。なんと、原材料は和紙と糊のみだというから驚きです。ブラボー！



↑立ちポーズも委員長らしく決まってます。



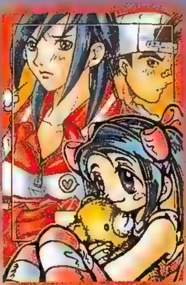
↑部に入る際の委員長のポーズも見事に再現

燃ジャースコンパッション

既存参加型燃えスジャス支援情報部
T8X++ チョネ校パワード

「燃えろ！ジャスティス学園」を、ガッツガッツな投稿でフルサポートする、燃えジャス大好っき集団、それが燃ジャースコンパッションでおます！ 新規投稿者もよろしく哀愁。燃ジャー

第六話 時代はWビームの巻



(大阪府と長野県制圧！ 澄さん+kaさん)
☆男ならはっきりしなさい、とでも言いたげな夏ですな。



(岩手県制圧！ いのうえはまこさん)
☆流先輩の潤み目がキュートね。

開催！五輪イラストオリンピック

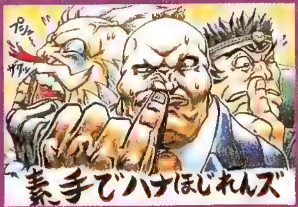


(茨城県制圧！ PAGE君)
☆空から落ちてきた魔性少女、とでも言うべきかっ。



(東京都制圧！ 葉月忍さん)
☆さくらっち出場ならず！ ZERO3↗で思うぞんぶん使うたってや……。

世界のボーマン大集合！ 巨漢 イズ ビューティフル！ ボーマン部



(静岡県制圧！ 中村英明君)
☆不憫な人たちよのう。



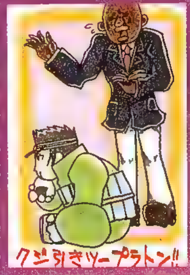
(茨城県制圧！ エノケン部長さん)
☆何かね、「ボーマンとか岩とかを応援する部」というのは。



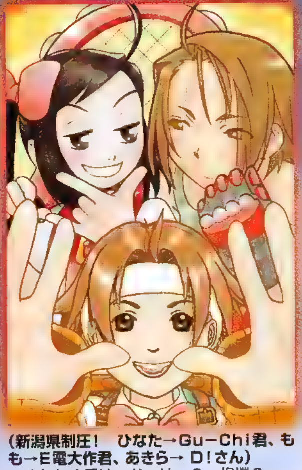
(神奈川県制圧！ モーケー君)



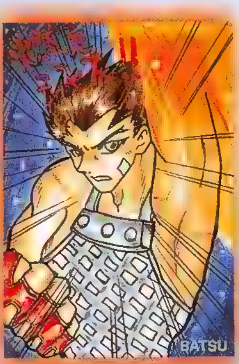
(神奈川県制圧！ シンガーシングライター君)
☆ヒップホッパーでもイケそう、ヨーメーン。



(愛知県制圧！ 皆→早乙女ナミ、ボーマン→アフロ19世)
☆描くキャラをクジで決定！ [illegible]み拒否か!?



(新潟県制圧！ ひなた→Gu-Chi君、もも→E電大作君、あきら→D!さん)
☆ひなたの手は、おーはー？ 相撲？
http://www.kisnet.or.jp/tanaka/



(愛知県制圧！ 桜伽そわかさん)
☆学生の、学生による、学生のためのWビームだ！

『今号の不燃焼な人々』

家庭用の『私立ジャスティス学園熱血青春日記2』より、科学部顧問の加瀬兵衛先生と、サッカー部マネージャー七瀬まりである。委員長がプレイヤーキャラに昇格した陰で、燃えジャス出場の夢がかなわなかった者たちがいたことを、俺たちは忘れない。



(東京都制圧！ 麻月理夜さん)
☆渡した直後に洗脳一択でしょう。



(埼玉県制圧！ 権八さん)
☆義理が似合いすぎる男、そんな先生が眩しいぜ！



(埼玉県制圧！ 緋色さん)
☆カカオマス獲得率100%なところがなんとも（笑）。



(高知県制圧！ 日立かなえ(N)&将さん)
☆怪しい実験2プラトン見てぇえ!! 家庭用でいると思ったのに!!



(島根県制圧！ かじやんさん)
☆表情にグッときまくりっしょ！ 夏ファン必見ス。



(大阪府制圧！ ちびネコキング&霜月メタルさん)
☆拳で語りあえる時間、二度とない日々を大切に。



(大分県制圧！ ぽぷろぱさん)
☆ネイティブ・ソンナアメリカーンHERO！



(東京都制圧！ イエローM君)
☆醍醐先輩以上の漢が、アキラの前に現れるのはいつ？

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ
隠しキャラも出揃って、今度こそ資料はそろった。アカンよ、投稿しかないよ父さん！ 燃ジャコンへの送り先は 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「巨大燃えジャスアーマー」係まで。3/20日消印有効だぴょん。メールでの投稿優遇中！ sp_moja@arcadiamagazine.com まで。



CAPCOM® VS. SNK® MILLENNIUM FIGHT 2000

GCN杯リポート(P112~)にも注目!

2回目の大規模な大会も一段落し、ひとまず落ち着きを見せた本作。しかし、まだまだ僕たちはやり続ける……『C VS. S 2』が登場するその日まで!

カプエス QUIZ道場 Part 2



さて今回も、巻頭はちょっとだけ役立つ(?)クイズコーナー。今回のテーマは「くぐり」だよ。

Text C LAIN

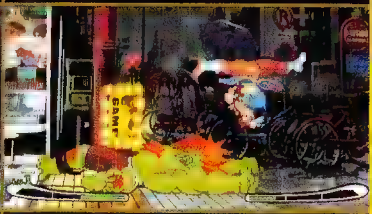
Q アマゾンリバーランで完全にくぐれるのは?

今度は逆に、跳び越すのではなく、くぐる場合を考えてみましょう。下の6つの技のうち、ブランカのアマゾンリバーランでくぐれるのはどれでしょう? 正解は3つあります。ちなみにここでの「くぐる」とは、対象物と接触することなく反対側へ移動することを指します。

①スーパー頭突き



②スピニングバードキック



③グランドタイガーショット



④バーンナックル



⑤ハートブレイクディスピアー



⑥カイザーウェイブ





すべてイケそうな感じもしますが、ひそかに半分はアウトです。スーパー頭突きに対しては、高さ的には問題ないように見えます。しかし、ブランカに反応して技が止まってE.本田は着地してしまいます。ハートブレイクディスピアーも同じ理由でダメ。バーンナックルはタイミングによって必ずどちらかが勝つようになってます。

解答 ②、③、⑥

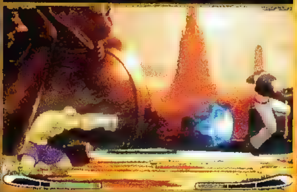
Q グランドタイガーを無事跳び越せるのは?

下に挙げた4つの技は、地面を這うタイプの飛び道具(烈風拳など)を跳び越えられます。では弾道が少し高いグランドタイガー(強)ではどうでしょう? 実はひとつだけ飛び越せるものがあります。どれかな?

①ガイル ➡+弱Ⓚ



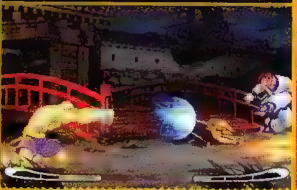
②紅丸 ➡+強Ⓚ



③リュウ ➡+弱Ⓚ



④キム 背襲脚(構え中弱Ⓟ)





パワーウェイブや烈風拳なら楽に跳び越せる技は多いが、グランドタイガーショットはわりと高さがあるため、跳び越すのは意外に難しい。往年のガイルのソバット抜けができないのは残念。問題としてはちょっと簡単だったかな?

解答 ③リュウ ➡+弱Ⓚ

ゲー事典 「グランドタイガーを無事跳び越せるのは……」の設問にあるソバットタイプの技は、他にもバルログの立ち強Ⓚや➡+強Ⓚ、ユリの➡+弱Ⓚなどがある。これらの技も地面を這うタイプの飛び道具であれば跳び越しを狙っていける(もちろん実戦レベルかは疑問)。さらにユリの➡+弱Ⓚなどには大いなる秘密が!(大げさ)。もしかしたら次号でそれを紐解くかも。

ニクイあいつに苦手キャラをぶつけろ！
レシオ1用心棒雇用計画

比較的気軽に入れ替え可能なレシオ1キャラ。苦手なあのキャラに有効な「用心棒」を、今から組み込んでみてはいかがかな？

TEXT：RED

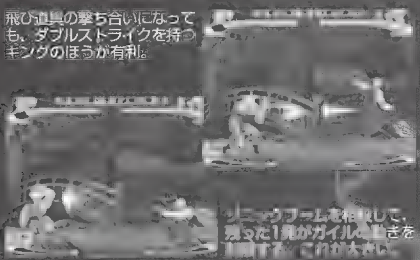
対ガイル要員 キング

レシオ2キャラの中でも、トップクラスの実力を持つガイル。スキのないソニックブームを盾にした攻めは、分かっていても辛いものがあり、泣かされている人も少なくないだろう。実際、街中での使用者も多く、避けて通ることはできない相手と言える。

そこで今回、対ガイル要員としてオススメしたいのは、キング（ノーマル）である。もともとレシオ1の中でも最強クラスのポテンシャルを持ったキャラだが、ガイルとの相性の良さはレシオ1キャラの中でズバ抜けている。

キングがガイルに対して強い理由は、ダブルストライクでソニックブームを相殺することにより、ガイル得意の攻めパターンを封じられるから。ダブルストライクをうまく使っていけば、ガイルを壁際に追い込めるチャンスも少なくない。そうなると、ガイルはキングを押し戻すためにしゃがみ強Ⓚを使いたくなるので、回り込み→投げも決まりやすくなる。

なお、当然のことながら、体力満タン同士でぶつかった場合、最後に立っている可能性が高いのはやはりガイル。しかし現実問題として、6～7割以上の体力を奪い、早いタイムでKOされなければ、上出来と考えていいだろう。チームオーダー等をよく考え、うまくキングをガイルにぶつけてダメージを奪おう。



飛び道具の撃ち合いになっても、ダブルストライクを持つキングのほうが有利。

ソニックブームを相殺して、残った1発がガイルの動きを制限する。これが大きい。



画面端に追い込まれる展開になると、ガイルはしゃがみ強Ⓚで間合いを離したがる。

そうなると、回り込みからの投げなども決まりやすいというわけだ。

対ケン要員 ユリ

ケンが苦手だとお嘆きのアナタには、ユリをスカウトするのをオススメしたい。昇龍拳↓Lv1昇龍裂破のコンボが非常に減るので、レシオ1キャラでケンの相手をするのはかなりイヤなものがあるが、ユリで[illegible]話は[illegible]。

ユリの遠距離立ち強[illegible]常に強力な牽制技。通常技のリーチで劣るケンに対しては、この技だけでかなり押さえ込んでいける。バクチ昇龍拳に[illegible]して、出すタイミングを読まれないように散らしていこう。また、キャンセルで覇王翔吼拳を入れ込んでいけば、ヒット時は連続技になり、十分なダメージを[illegible]ンも奪える。

[illegible]



ユリが地上戦を遠距離立ち強Ⓚで制圧。リーチが短いケンは通常技の差し合いで不利。

遠距離立ち[illegible]振り回すときは[illegible]で覇王翔[illegible]おこう。



EXでもいいが、無敵対空技である空牙を重視して、ノーマルをオススメしたい。

対ブランカ要員 バイス

[illegible]



ローリングアタックをガードしたら、確実に反撃をたたき込めるように練習を。





ゲー事典 **ブランカしゃがみ強Pの補足**：バイス以外で、ブランカのしゃがみ強Ⓟがしゃがんでいる状態に当たりにくいキャラは、さくら・ユリ・[illegible]。一見、「キャミィも当たりにくいかな」と思われるが、意外にも普通の距離でヒットする

～1から10まで教えます!!～

SNK

SHIRANUI MAI 不知火 舞

攻めのタイミングを見極めよ!

今回は連続技の安定度、その後の攻め易さを考慮して、ノーマル舞で攻略していこう。

[illegible]いとも簡単に落とされてしまうのが現実。跳び込むチャンスをじっくりと伺わなければ、勝機はつかめないのである。

我慢の遠距離戦

遠距離戦における飛び道具の撃ち合いは、非常に多いシチュエーション[illegible]では、弱花蝶扇で対抗するか、回り込みで様子を見るかが常套手段となる。

基本的には弱花蝶扇を出して、何度か押してみる。相手の飛び道具が遅れたり、花蝶扇をガードしてくれたら[illegible]なく、弱龍炎舞も交ぜていきたい。龍炎舞のほうがスキが小さく、相手の行動に対処しやすいからだ。ガイル戦などでは重要なテクニックとなる。

飛び道具に[illegible]跳び込んでくる可能性が高いそれを警戒するために、回り[illegible]



遠距離戦において相手がスキを見せたら必殺忍蜂で近づいていこう。



飛び道具に対して回り込みで近づいて……。



しゃがみ弱Ⓚ→近距離[illegible]



前ジャンプ弱Ⓚ[illegible]せは[illegible]まくめ[illegible]ることが可能。[illegible]

近づいたら逃がさない接近戦

相手に近づくことができたら、一気に畳みかけるチャンスである。近距離戦での基本は、しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ。ここから連続技や連係に持ち込んでいくのだ。

しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち[illegible]

ダメージ重視なら超必殺忍蜂を。しかし、画面中央の場合、その後の攻めを継続しづらいという欠点がある。一応、ヒット後に回り込み→前ジャンプ弱Ⓚでめくりを狙うことができるが、ちょっと無理している感じがある。

ほかには、しゃがみ強[illegible]近距離立ち弱Ⓚ→[illegible]Ⓚ→花[illegible]といった[illegible]も使っ[illegible]ヒット時はしゃがみ強Ⓚまで連続技になるので、一番安心できる連係とも言えよう。

また、しゃがみ弱Ⓚ[illegible]

[illegible]い。画面[illegible]使用率を[illegible]

とにかく、舞は自分で攻めることができる状況になるまで、無理に跳び込まないのが[illegible]



とっさの投げは[illegible]

舞　接近戦での連続技・連係チャート

- しゃがみ弱Ⓚ → 近距離立ち弱Ⓚ →
  - 必殺忍蜂 → 回り込み（[illegible]）
  - 超必殺忍蜂 → 回り込み（[illegible]）
  - ジャンプ弱Ⓚ
  - 投げ
  - しゃがみ強Ⓚ → 花蝶扇



[illegible]



ゲー事典 **連続技補足**：連続技にLv3超必殺忍蜂を組み込むときの、ちょっとしたテクニックを紹介しよう。それは、超必殺忍蜂を組み込むとき、近距離立ち弱Ⓚの時点から弱Ⓚ・強Ⓚ[illegible]いくとミスが少なくなるというもの。弱Ⓚ＋強Ⓚでは弱Ⓚが優先されて出るため、連続技に支障はない。同時押しさえしっかりできていれば、Lv1が暴発することは[illegible]

SNK

~1から10まで教えます!!~

RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

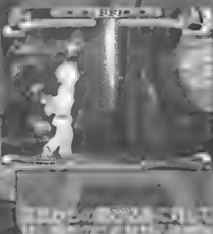
[illegible]した防御力こそが最大の武器だ!

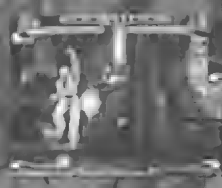
高い守備力を誇る半面、機動力にはやや不安があるリョウ。守りを固め、[illegible]

[illegible]の守備を身につけろ!

[illegible]はじめとする強固な守備は、リョウの大きな長所。まずはここを突き詰めるところが第一の課題になる。対空技は、しゃがみ強Ⓟと強虎煌[illegible]。前者は出が早いうえ[illegible]後者は上半身無敵があり、ジャンプ攻撃に負けることがない。虎煌拳や空中虎煌[illegible]

[illegible]空中虎煌拳で牽制。守備的にいくならバックジャンプから早めに出す空中虎煌拳を使うといい。これは、飛び道具を主体として攻めてくるカールなどの相手に対しても有効な防御策になるぞ。ただし、ジャンプを主体とし、かつ飛距離の長いキャラクター(紅丸など)には反撃を受けやすいので、少し控え目に。


[illegible]きるしゃがみ強Ⓟ。めくりに対して強いことが長所だ。


[illegible]


[illegible]

近距離連係の工夫

近距離連係といえば、しゃ[illegible]

[illegible]いになるぞ。しゃがみ強Ⓚの[illegible]になる要素だ。相[illegible]優秀な突進系スーパーコ[illegible]を持っている場合、しゃがみ強Ⓚで止めても反撃を受けてしまう。この場合は、弱攻撃からつなぐ技を遠距離立強Ⓟにして対抗しよう。や[illegible]リーチは短いが、しゃがみ[illegible]フレーム不利[illegible]ム不利だ。ただし、一部のキャラの、しゃがみ状態には当たらないので注意すること。[illegible]


遠距離立ち強Ⓟはスキがない。しゃがみ強Ⓚと違い、反撃を受けずにすむ。

連続技考察

リョウの連続技については誰もが頭を悩ますところであろう。しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓚのほか、しゃがみ弱Ⓚ×2ですら1フレームの誤差も許されないシビアなつなぎを要求されるという有り様。この目押しを確実につなげるのは、まず無理なレベルといっていいだろう。

よって、ヒット確認を要するものには、連打キャンセルのかかる弱攻撃のみで構成していきたい。しゃがみ弱Ⓟが代表例で、具体的にはしゃがみ弱Ⓟ×2→龍虎乱舞といった具合だ。これが難しいなら、しゃがみ弱Ⓟ→立ち弱Ⓚを使おう。龍虎乱舞につなぐ場合、[illegible]で入力し[illegible]K。龍虎乱舞ならLv2以上がつながるぞ。これらの連続技を回り込みに対しての反撃に使えれば理想的だ。

なお、弱攻撃からの目押しコンボも、工夫することでいくらかは成功率を上げられる。例えばしゃがみ弱Ⓚからのコンボなら、次へのつなぎをしゃがみ弱Ⓟやしゃがみ強Ⓟにしてみる。わずかながら出が早いので、成功率はグンとアップするはずだ。しゃがみ強Ⓟをガードされていても1フレームしか不利にならないことを考えれば、ガード時にここで止めてもなんら問題ない。


連打キャンセルが可[illegible]みで構成された連続技を使おう。これがもっとも実戦的だ。


[illegible]

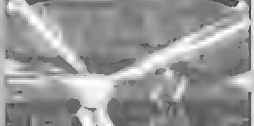

しゃがみ弱Ⓚのあとは、わずかでも出の早い技につないで精度を上げたいところだ。


しゃがみ強Ⓟは、しゃがみ弱[illegible]

単体の強攻撃を研究

しゃがみ強Pは対空に活躍する技だが、出が早いので割り込みにも便利。密着戦で弱攻撃をガードしたあとなどは、ガードを入れつつこの技を入力しておくといい。根元ヒットで五分なので、その後も強気に攻めよう。また、持続の長さを活用すれば回り込み対策にもなる。持続ヒットからは、しゃがみ強KやLv2以上の龍虎乱舞がつながるぞ。

一方、近距離立ち強Kは持続ヒットではなくてもLv3龍虎乱舞が連続になる。こちらは起き攻めに活用してみよう。


[illegible]


[illegible]



VS E.HONDA

E.本田



とにかくあわてず頭を整理

強力な回り込みに対処できずに、投げで簡単にダメージを奪われる……。それに集中し過ぎると、上からのスーパー百貫落としでアッという間に[illegible]――、やはり[illegible]されてしまうのが負けパターンと言えるだろう。あれもこれも対処するのではなく、[illegible]くして、[illegible]ポイントを決めておくことが[illegible]となる。また、[illegible]。

Text：がっちん

Point 1 回り込みへの見切り

本来なら「回り込みへの対処」としておきたいところだが、知っての通り本田の回り込みは、テリー・舞と並び最強の部類に属する。この回り込みに対処するには、発生から18〜20フレーム目でなんらかの手を打たなければならず、かなりの集中力と素早い反応が求められる。普通の反応で手を打ったのでは、ほとんど間に合わないのが実状だ。

よって、すべて止めようとするのは事実上不可能。しかし、「本田が回り込みをしてくる」ということは、常に頭の中から離すわけにはいかない。強力な投げ技大銀杏投げが待っているからだ。

そこで、「回り込んできたら何で対処するか」をあらかじめ決めておくことは、最低限の下準備。もちろんダメージの高い連続技が理想だが、ここは難度が高いものは控え、確実性を重視していこう。集中していれば、弱攻撃連打などで対処できるはずだ。

さて、問題は「ふっ」と気が抜けてしまった瞬間や、予想外のタイミングで本田が回り込みを仕掛けてきたとき。このようなときは対処を放棄して、速やかにバックジャンプで間合いを開けるのがベスト。最低限、大銀杏投げだけは回避できるようにしたい。

なお、少し遠い間合い[illegible]っても、回り込みを警戒しておく必要はある。回り[illegible]連続で行なって[illegible]あるからだ。[illegible]では、当然2回目の回り込みにターゲットを絞っていくことになる。大銀杏投げはもちろんのこと、投げ間合い外からのスーパー百貫落としや、スーパー頭突きにも気を配っていくように。間合いが離れているぶん、完全に無警戒な状態でない限りは対処できるはずである。

厳しいのは百も承知で[illegible]が、回り込みには「対処[illegible]避」のバラ[illegible]



回り込みにはなる[illegible]く対処したいが、かなり厳しい。常に集中しておく必要がある。



[illegible]





[illegible]



[illegible]

Point 2 百貫後の選択肢

お次はスーパー百貫落としについて考察していく[illegible]ず、未然に防ぐの[illegible]

[illegible]ていこう。この状況は弱な[illegible]本田側がかなり有利。また、[illegible]る。ただ、（特殊な状況[illegible]けは）この状態は[illegible]



[illegible]

Point 3 [illegible]

[illegible]

特定のキャラでの対処法
自らの特長を活かそう!!

[illegible]



[illegible]



[illegible]

ゲー事典 **回り込みへの対処補足** 回り込みに対して弱攻撃を連打し、ヒット確認から連続技につなぐことが可能なキャラは、ぜひとも狙っていきたいところ。例えばリュウなら、しゃがみ弱K×α・しゃがみ強Kといった具合だ。状況に応じてゲージの有無を確認し、スーパーコンボにまで持っていけるようになれば、なおさらよし。――[illegible]のみだ。

VS KYO KUSANAGI

草薙 京



動きに惑わされない対処が必要

突進力、対空能力、連続技と、各分野で高い能力を誇る京。スーパーコンボを使わない連続技でもかなり威力があるので、畳み込まれるとアッという間に負けてしまうことが多いはず。ただ、ところどころにスキはある。相手の動きに惑わされず、落ち着いて対処していけばそれほどキツイ相手ではない。ここではその弱点をいくつか紹介するので、参考にしてほしい。

Text SHO

Point 1 跳び込みを恐れずに

京には昇龍拳に勝るとも劣らない鬼焼きという対空必殺技があるので、こちらから跳び込むのはキツイと思いがち。しかし、地上での攻撃連係を主軸に置く京にとって、ジャンプで跳び込まれるのは意外とイヤなもの。空振りや、ガードしたときの反撃を考えるならば、京を崩す突破口の一つと考えていいだろう。リュウやケンのように、昇龍拳後のスーパーコンボといった追い打ちがないので、致命傷にもならない。

そこで覚えておきたいのが、鬼焼きをくらわない跳び込みだ。基本的にはめくるように跳び込んだり、技を出さずに京の手前に落ちるようにすればOK。そのためにも、自分の使用するキャラのジャンプの軌道をしっかり把握しておくことが大事だ。大ジャンプの軌道もしっかり覚えて[illegible]



めくるように跳び込んで、鬼焼きの空振りを誘うのが基本となる。

[illegible]

Point 2 起き攻めの対処

京との対戦時に注意したいのが起き攻め。1つは、画面端で荒咬み〜七瀬の連続技をくらったとき。その後、京がジャンプすると、ガード方向が分からなくなるというものだ。2つ目は、Ⓚ投げ後の回り込み。こちらもガード方向を揺さぶる起き攻めである。

これらの対策としては、ディレイスタンディングがもっとも確実だ。京側の狙いは、視覚的にガード方向を揺さぶり、起き上がり時に技を重ねようというもの。このときに、ディレイスタンディングをすれば、視覚的に[illegible]



[illegible]

Point 3 下段の2段蹴り

リーチの長い京の[illegible]+強Ⓚ（下段の2段足払い）は、中間距離で出されると、こちらの攻めの起点を止められる嫌な技。ただ、この攻撃はモーションが大きいため、空振りさせてしまえば長い硬直に反撃を入れるチャンスとなる。空振りさせるための[illegible]

[illegible]状態になるのだ。[illegible]こなくても、しゃがみ弱Ⓚがギリギリ当たる間合いなら連続技をくらう心配もない。



下段の2段蹴りは非常にや[illegible]込んでしまえば反撃のチャンス。



もし出してこないときでも、間合いさえ間違わなければ反撃は最小限ですむ。

Point 4 地上連係の対処

[illegible]

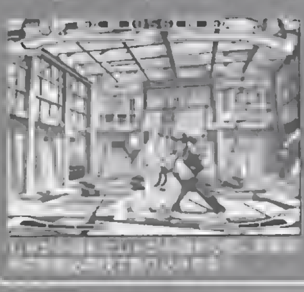


[illegible]

特定のキャラでの対処法

昇龍拳系の無敵必殺技を持つキャラなら……

[illegible]



[illegible]

ゲー事典 **京に強いキャラ** 一見オールマイティキャラに見えるが、接近戦に持ち込みたい京にとって、近寄れない相手というのは非常に苦手。特にガイル・リョウ・舞などは、京が近寄るためのジャンプ攻撃や回り込みが通用しにくいので、かなりキツイ。その半面、強キャラとされるブランカなどとは意外と戦えるのも事実。まあ、京は強キャラというほどではないよね

ようこそ、地獄の2周目へ。

Dragon Blaze™

ドラゴンブレイズ

いよいよ今回から、2周目の攻略がスタート。1周目とは一線を画する難度に、キミはついてくることができるか？

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

Text：善之字元帥＆RED

1周目とはここが違う！ 2周目の基礎知識！

Check it！ ボスの攻撃パターンが変化！



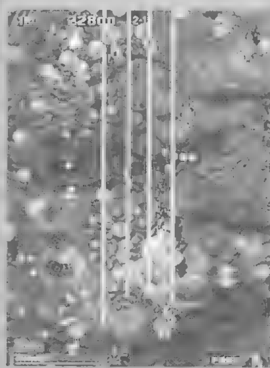
コアオープン時の攻撃が1周目とは異なることも。テクニカルボーナス獲得は至難の業だ。



三日月弾は主人公本体ではなくドラゴンを狙う。分離か合体かの判断力も要求される。

2周目では、ほとんどの敵の攻撃が変化するが、中でもボスの変化には目を見張るものがある。1周目より格段に厳しくなっているのはもちろんのこと、なんとコアが開くまでの時間も遅くなっているのだ。また、ときおりボスが撃ってくる「三日月型の弾」にも要注意。この弾は**主人公本体ではなくドラゴンを狙う**（結果的に合体時は本体を狙ってくる）性質を持つので、要所要所であらかじめドラゴンを分離し、三日月弾の狙いをそらす必要がある。これまで培ったドラゴン操作のテクニックをフル活用して闘おう。

Check it！ [illegible]の"撃ち返し弾"に注意！



2周目では、無造作にザコを撃っているとすぐに逃げ場がなくなる。場所によっては、敵を撃たないのも立派な攻略法だ。

1周目と2周目で最も異なるのが、「撃ち返し弾」と呼ばれる概念だ。これは、**敵を破壊したとき爆風の中から現れる弾のこと**で、これを撃たせないことは事実上不可能。1周目と同じ感覚で敵を倒していくと、あっという間に逃げ場を失ってしまう。

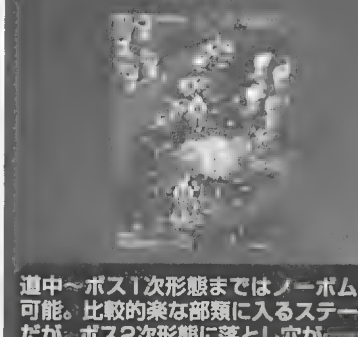
つまり2周目では、目の前の敵を倒すとどういう状況になるのかを、常に想定して動かなければならないのだ。また、倒した敵によって撃ち返し弾の種類が変化するというのも悩みのタネ。どの敵がどんな撃ち返しをしてくるのか覚え、うまく誘導するパターンを作ること。

道中は[illegible]する？

ジャングルステージ

Shaba

シャバ



道中～ボス1次形態まではノーボムも可能。比較的楽な部類に入るステージだが、ボス2次形態に落とし穴が……。

道中の要注意ポイント

●ボーナスキャリー付近

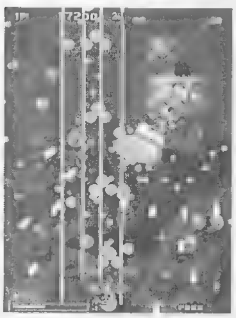
ステージ序盤でボーナスキャリーを出現させる場合、分離させたドラゴンを金貨の回収にまわすため、途中で出現するブリングドッグにドラゴンシュートを使えないのが問題だ。そこで、このブリングドッグは分離溜め撃ちを使って倒してしまおう。クエイドの場合、炎をクリーンヒットさせるため、ドラゴンを少し戻してから溜め撃ちを使うといいだろう。

●グラムリア（中ボス）

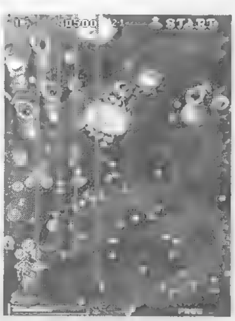
ソニア＆クエイドは、グラムリア（巨大キノコ）をドラゴンシュート1発で倒せないのが悩みのタネ（クエイドは密着すれば不可能ではないが、難しい）。ノーボムで切り抜けたいなら、まずは左のグラムリアにショットで少々ダメージを与えてからドラゴンシュートを撃ち込もう。この方法で左のひとつを倒したら、画面下に下がって右のグラムリアからの攻撃を待つ。グラムリアの弾はすべて自機を狙っているので、よく引きつければ見切ることは可能だ。あとは弾幕が薄くなるのを待って、ドラゴンシュートを撃ち込めばOK。

●ウツボカズラ地帯

ステージ後半のウツボカズラ（緑の砲台）は、ひとつでも残すと大量の弾をばらまかれ、非常に危険。なるべく前へと出て、ドラゴンシュートで一気に片付けよう。近寄るのを怖れてショットで撃ち込むと、かえって難しくなるのだ。



ソニアとクエイドでこの場所が難しいと感じるなら、ボムを使うのも手なのだが……。



ウツボカズラをひとつでも残してしまうと大変。なるべくドラゴンシュートで一掃すること。

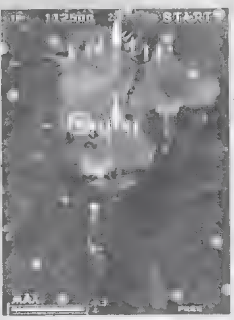
ゲー事典 **ボスの"マンドラゴラ"って？**：マンドラゴラといえば、ファンタジーの世界にしか存在しない植物のように思われがちだが、意外にも実在する植物である。実在のマンドラゴラはナス科の植物で、根の部分がふたまたに分かれており（これが人間の下半身に似ているためさまざまな伝説が生まれたらしい）、アルカロイド系の毒を持っているとのこと。

BOSS ボス1次形態 アブティロン

ボス1次形態は、パターン化すればかなり楽になる。なるべくボムは使わずに突破したいところだ。

少々注意が必要なのは、Dの攻撃の途中、ボス本体から三日月弾が飛んでくるので、Cの攻撃のときに撃ち込んだドラゴンシュートは戻さず、そのままボスにめりこませておくこと。こうしておけば、三日月弾はドラゴンを狙って画面上部で交差し、自機を狙ってくることはない。

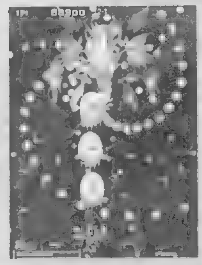
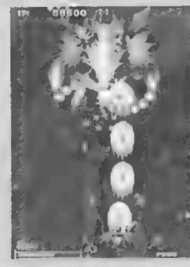
また、1次形態をどのタイミングで倒すかも重要なポイント。2次形態のイヤな攻撃と、一定間隔で出現するザコが重ならないようにいろいろ調整してみよう。一応、本誌では、左からザコが出てきた瞬間に倒すことをオススメするが、2次形態の弾避けルート（特にAの攻撃の最中が注意）によっては、違ったタイミングのほうが楽になる可能性もある。



2次形態のどこでザコを出現させるべきか、よく考えてみよう。

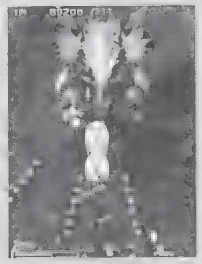
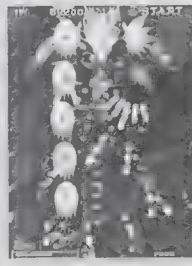
1次形態攻撃パターン

A　全方位大型弾＋赤弾（少々）

ボス本体からの攻撃は、画面中央からやや左右にずらした位置が死角だが、ザコの攻撃と撃ち返し弾がこの位置にこないように誘導する必要がある。

B　狙い赤弾3ウェイ＋狙い長方形弾5ウェイ

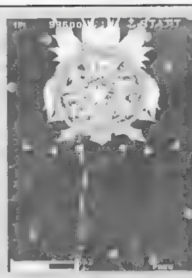
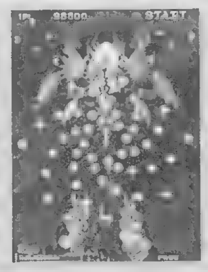
どの攻撃も弾幕の中心が自機を狙っているので、少しずつ移動すれば回避できる（左方向がオススメ）。攻撃がやんだら、Cに備えてボスに接近しよう。

C　胞子ビット放出




胞子ビットが集まる頃合いを見て、ドラゴンシュートで一掃。胞子ビットの撃ち返し弾をなるべく高い位置でクロスさせるように誘導し、真下に逃げよう。

D　クロス白弾（固定）→全方位大型弾＋三日月弾

クロス白弾は画面中央下が死角。Cのときドラゴンをボスにめりこませておけば三日月弾は自機を狙ってこないので、そのまま溜め撃ちを使って倒そう。

BOSS ボス2次形態 マンドラゴラ

最初に述べておくと、2次形態をノーボムで突破するのは非常に難しい。特にスコアを稼ぐ予定のない人は、2次形態が始まった瞬間にボムを使い、無敵のうちにドラゴンシュート連打で倒してしまったほうがいいだろう。

さて、ノーボムでテクニカルボーナスを獲得したい人にとって、最難関となるのがAの攻撃だ。この攻撃は、ボス周囲の光球から射撃角度固定の長方形弾が、ボス本体から自機を狙う3ウェイの長方形弾が時間差で飛んでくるというしくみになっている。しかも、この攻撃はボスが移動しながら6セットも連続で繰り返され、あまつさえザコが途中で絡んでくるという難しさ！　回避するには、画面下部をU字型に大きく動き回りながら、固定弾の死角にタイミングよく入っていくしかない（3ウェイは弾幕自体を大きく避けてしまうことになる）。キツい作業だが、何回もコンティニューし、丁寧にパターン化していこう。

この攻撃さえ切り抜けることができれば、あとはアドリブでも十分なんとかなる攻撃ばかり。途中に絡む三日月弾も、単発弾の連射にすぎないので、ドラゴンを分離せずとも対応できるはずだ。

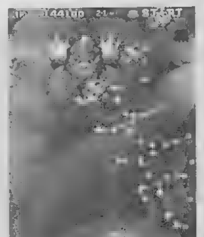
2次形態攻撃パターン

A　固定弾＋狙い3ウェイ



かなり精密なパターン化が必要。ここはとにかく覚えるしかないのがキツイ。

B　赤弾＋三日月弾



画面右→左とかわした直後、Aの攻撃が1回くる。それほど問題はないはず。

C　赤弾＋大型弾＋長方形弾



1周目と同じ攻撃。同時にザコが出現する可能性が高いので撃ち返しに注意。

D　コアオープン



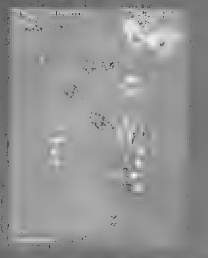
コアオープン時の攻撃も1周目と同じ。ここまでくれば勝ったも同然だろう。

ゲー事典 **はじめのうちは……**：本文中、道中・ボスともに「一応」ノーボム可能と書いたジャングルステージだが、1周クリアをしたばかりの人にとっては、いきなりノーボムを目指すのは少々キツイ。始めのうちは、道中のグラムリアで1発、ボスの2次形態で2発のボムを使いながら頑張ってみよう。特に、ボス2次形態では無理をしないように！

霧ステージ

Maimana

マイマナ



難度は比較的低いステージだが、安定度を高めるためには、しっかりしたパターン化が必要となる。

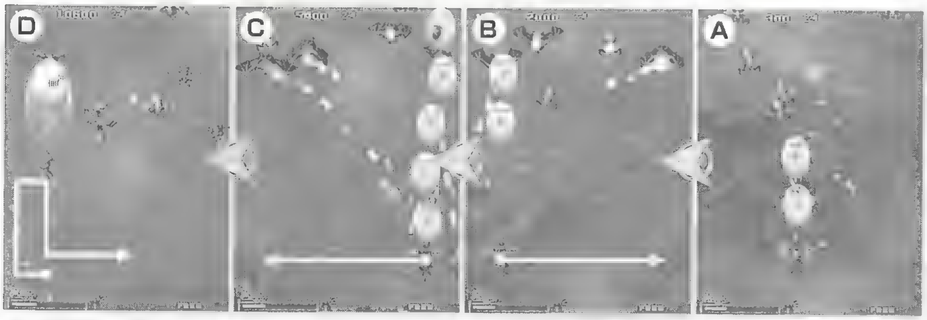
スタート～ボーナスキャリー出現まで

まず、最初に出現するホーネット（ハチのようなザコ）をある程度撃ったら（写真A）、自機を画面左下に待機させておく。

ジャイアントバット（茶色の大型コウモリ）が出現したら、少しずつ右に移動しながら撃っていく（写真B）。画面右端に着くころに、最初のジャイアントバット4体を撃ち切るようなタイミングで動くのがベストだ。

画面右端に着いたら、今度は左に移動しながら、後続のジャイアントバット（計8体）を撃っていく（写真C）。ここは、ギリギリで弾を避けながら少しずつ左に移動しないと、左端で追い詰められてしまうので注意すること。

画面左端に着いたら、ボーナスキャリーを出す（写真D）。ボーナスキャリーを持った敵のまわりのザコは、あらかじめ撃っておき、いったんショットを撃ちやめて画面上に移動してドラゴンシュートを撃つようにするといい。ボーナスキャリーを持つ敵の配置は、1周目4面の場合と同じだ。



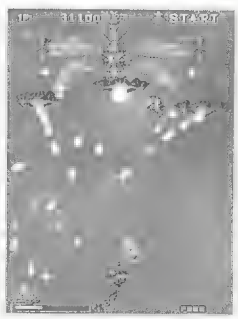
ボーナスキャリー回収～中ボスエリア

このエリアで重要なのは、中ボスである2体のドラゴンフライ（巨大トンボ）への対処。中ボスはドラゴンシュートを使えば問題なく倒せるが、直前のザコ（ジャイアントバット3体）を早めに破壊しておくことがポイントだ。キャラごとに説明していこう。

●ソニアの場合／ボーナスキャリーの金貨を回収後、ドラゴンを呼び戻し、合体状態の溜め撃ちで中ボス前のジャイアントバットなどを一掃する。

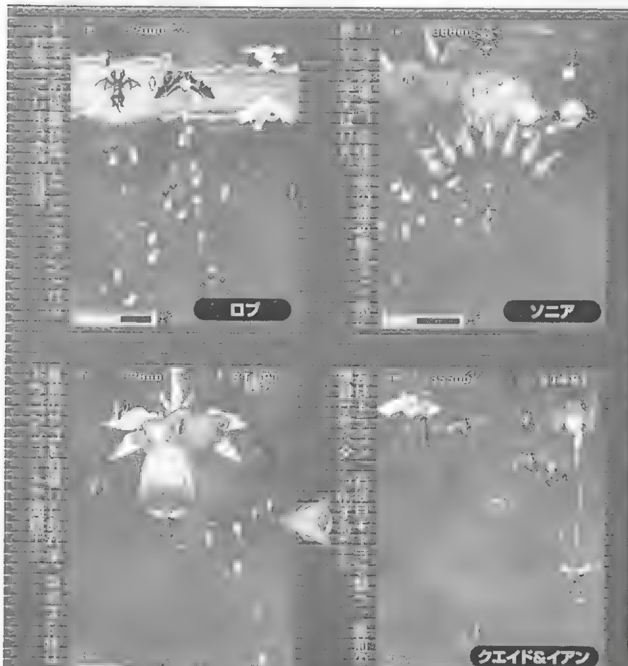
●ロブの場合／ボーナスキャリーの金貨を回収後もドラゴンをそのままにしておき、分離状態の溜め撃ちで中ボス前のジャイアントバットなどを一掃する。

●クエイド&イアンの場合／ボーナスキャリーの金貨を回収後もドラゴンをそのままに。中ボス直前のジャイアントバットは、左をドラゴンに撃たせ、右は自キャラ本体で撃つ。中央は戻し中のドラゴン＋自キャラのショットで撃つ。



中ボス前のジャイアントバットなどをきれいに片付けておくことが大切だ。

中ボス直前ザコの対処法

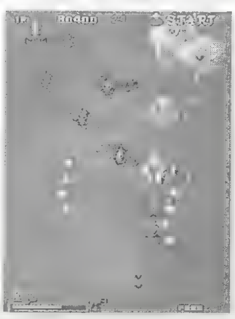


飛空艇のエリア

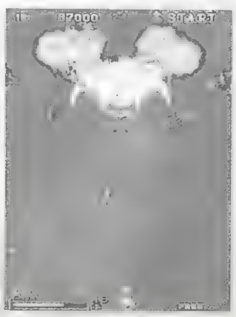
中ボス以降のエリアは、飛空挺（大×1機、小×4機）の処理がポイントになる。最初の小×2機～大×1機は、ドラゴンシュートで出現即破壊すればOK。

ラスト2機の飛空挺（小×2機）は、直前に出現するフライングオーク（コウモリ状の翼のザコ）編隊が絡んでしまうのがやっかい。全キャラ共通となるのは、フライングオークを素早くショットで撃ってから、画面上に移動し、ドラゴンシュート1発で2機まとめて倒す、というパターン。ソニア以外は、かなり接近しないと1発で2機を巻き込めないので注意。

ロブの場合、あらかじめドラゴンを置いておき、分離状態の溜め撃ちで撃つパターンがオススメだ。



最後の飛空艇2機は、直前のフライングオークをショットで撃っておき……



十分接近してドラゴンシュートを撃ち込んで、2機同時に倒す。

ゲー事典 **ロブ補足**：ロブの場合、ボーナスキャリーを持ったフライングオークの手前にいる2体のフライングオークが非常に撃ちにくい（ショットが弱いため）。このため、ロブの場合は、写真Aの時点で画面右上付近にドラゴンを設置してしまい、問題となる2体のフライングオークを破壊してからドラゴンを呼び戻し、ボーナスキャリーを出すようにするのがいいだろう。

BOSS ボス1次形態 ワイバーン キオラ

ボス1次形態は、溜め撃ちとドラゴンシュートを活用して、Dの攻撃が終わるあたりで破壊するのが基本方針となる。今回紹介するのは、かなりのゲージ量を必要とするパターンだが、ステージ道中でゲージを使わなければ、たいてい大丈夫なはずだ。

ボスからの攻撃自体は、2周目としてはそれほど難解なものではない。下の連続写真で、基本的な回避法を説明してあるので参考にしてほしい。

溜め撃ちを使う手順・ポイントについてはキャラごとに異なるので、それぞれ説明していこう。

●クエイドの場合／①Bの攻撃がくる直前に、ドラゴンシュートを撃ち込む。②すぐにドラゴンシュートを戻し、Cの攻撃がくる直前まで合体状態の溜め撃ちを撃ち続ける（必要ゲージ量約7割）。ボスの胴体部分を狙うこと。③Cの攻撃が来る直前に、ドラゴンシュートを撃ち込む。三日月弾が終わったら、ドラゴンを戻す。④Cの攻撃の狙い針弾を避けたらドラゴンシュートを撃ち込む。⑤Dの攻撃の狙い針弾が来る前にドラゴンシュートを撃ってフィニッシュ。

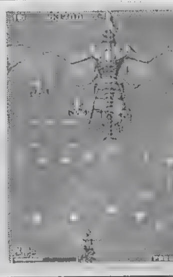
●ソニアの場合／①Bの攻撃がくる直前に、ドラゴンシュートを撃ち込む。②そのまま分離状態の溜め撃ちを撃ち続けてフィニッシュ（必要ゲージ量約5割）。

●ロブの場合／①Bの攻撃がくる直前に、ドラゴンシュートを撃ち込む。②そのまま分離状態の溜め撃ちを撃ち続ける（必要ゲージ量約4割）。③Dの攻撃の狙い針弾がくる直前でドラゴンシュートを撃ってフィニッシュ。

●イアンの場合／①Bの攻撃がくる直前にドラゴンシュートを撃ち込み、すぐに戻す。②Cの攻撃がくる直前にドラゴンシュートを撃ち込み、そのまま分離状態の溜め撃ちを使う（必要ゲージ量約5割）。③ドラゴンを戻し、Dの攻撃の針弾がくる直前でドラゴンシュートを撃ってフィニッシュ。

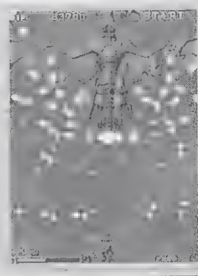
1次形態攻撃パターン

A　大型弾6ウェイ+大量の赤弾



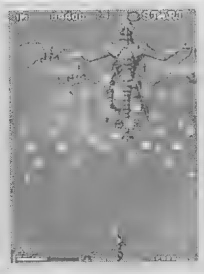
次の攻撃Bに備え、画面中央付近で避けるようにすること。

B　クロス白弾+長方形弾+赤弾



クロスする白弾と長方形弾は、ボスの正面付近が死角。赤弾にだけ注意。

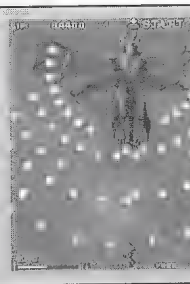
C　大型弾+2ウェイ三日月弾〜狙い針弾

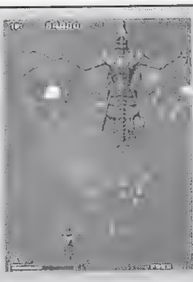




大型弾+三日月弾の場面では、必ずドラゴンをボスに撃ち込んだ状態にしておくこと。三日月弾がこなければ、楽に避けられる。

D　高速長方形弾〜狙い針弾





高速長方形弾は、自機に当たる弾を見極めるのが重要。2発目と最後から数えて2発目の、計2発が自機に当たるようになっている。

BOSS ボス2次形態 寄生生物 メガロワスプ

ボス2次形態が出現したら、攻撃が始まる前にAの写真のような位置にドラゴンを置いておくこと。これはもちろん、ドラゴンを狙う三日月弾を引きつけておくためだ。ドラゴンを分離しておけば、Aの攻撃はなんとか避けきることが可能。針弾については、写真の矢印のように移動すると避けやすい。

写真Bの攻撃は、見切って避けるしかない。練習あるのみだ。コツは大型弾の弾幕の「中央付近に飛んでくる4発のかたまり」を、意識して避けること。この4発のすき間に入ってしまうと、かなり危険だ。

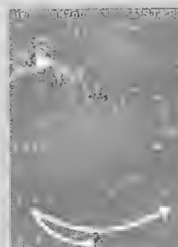
写真Cの攻撃は、ワーム弾（放置すると炸裂して弾をばらまく）をショットで撃ってしまうことが重要。ワーム弾は3連射で、計3セット撃ってくるので、出現位置&タイミングを覚えて必ず撃ってしまうこと。

写真Dの攻撃は、撃たれたら自機一機分横に動けばかわすことができる。合計5回撃ってくるが、最後の1回はタイミングをずらしてくるので注意しよう。

写真D後にコアオープンとなる。弾速、弾密度が少し上がっている程度なので、1周目と同じ要領でテクニカルボーナスを取れる。

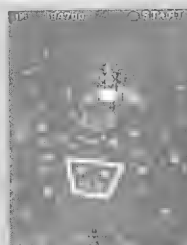
2次形態攻撃パターン

A　全方位4ウェイ針弾+3ウェイ三日月弾



なるべく4ウェイのすき間に入らないパターンを作ろう。

B　大型弾+赤弾



大型弾4発のかたまりに注目して避けると見切りやすい。

C　長方形弾+ワーム弾+白弾



ワーム弾が炸裂すると非常に危険だ。必ずショットで破壊すること。

D　白弾の扇状弾幕



撃たせてから、自機1機分横移動すれば問題なく避けることが可能。

ゲー事典　**1次形態補足**：今回紹介した1次形態撃破のパターンは、ステージ開始時のゲージ量が溜め攻撃使用可能ラインに達していて、道中でゲージを使用しなければ、確実に実行可能。



熱戦、熱狂の宴がついに開催！

ギルティギア ゼクス
GUILTYGEAR X

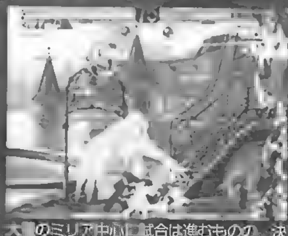
2月[illegible]日に行なわれた全国大会決勝の内容や、そこで披露された各キャラクターのテクニックなどを、細部に渡って解説していこう。

Text 真瑠世

大波乱の予選トーナメント

全国ブロックで行なわれた予選トーナメント。前評判の高かったプレイヤーがあっけなく敗退する場面がいたるところで見られ、[illegible]の多くが[illegible]ブロック決勝の[illegible]を[illegible]した。

この波乱に満ちた予選トーナメントを突破したキャラは、ソル1名、ミリア3名、ザトー2名、梅喧2名、紗夢1名[illegible]、ジョニー[illegible]、ディズィー3名といった具合。とくに、ディズィー、ザトー、梅喧といった少数精鋭キャラの活躍が目立ったぞ。


大量のミリア中心に試合は進むものの、決勝に残ったのは約10分の1の3人のみ。

決勝トーナメント解説

決勝トーナメントの全試合の模様を解説。キャラ名はソ:ソル、ミ:ミリア、ザ:ザトー、梅:梅喧、紗:紗夢、ジョ:ジョニー、闇:闇慈、ディ:ディズィーだ。

1回戦


開幕で両者挑発！ 普段の闘いではありえない光景だけに、会場は大興奮。これもまたギルティ[illegible]

◎白龍（梅） VS ●城代夏輝@S-PROJECT（闇）

白龍氏はしゃがみSと足払いを中心に徹底した地上戦を展開、城代夏輝氏は堅実な攻めを見せるが、結局それに対抗できず。

◎YAMFL（ミ） VS ●板橋セリオ（ディ）

両者ともに起き攻めか爆発し、気絶合戦となる。YAMFL氏の下段を中心とした起き攻めが、2本目以降で冴えた

◎ソレッタ織姫（ソ） VS ●幻影人（闇）

幻影人氏は戒を使った起き攻めで1本取るも、ソレッタ織姫氏のバンディット®投げと立ちKでの対空が火を噴いた。

◎J.T（ザ） VS ●直線閃光（梅）

直線閃光氏の起き攻めを見切ったJ.T氏が、逆にエディをちらつかせた起き攻めからダムドファングを多用して瞬殺した。

◎京一（ディ） VS ●XMEN連続技研究委員会会長（ジョ）

開始直後になんと両者が挑発！ 会場を湧かせた。試合のほうは京一氏が投げを多用し、じりじりした闘いに勝利した。

◎ミィ（ジョ） VS ●ゆきのせ（ミ）

バックステップを巧みに使い、得意な間合いをキープし続けたミィ氏が、圧倒的な力でゆきのせ氏をねじ伏せていった。

◎ハサード（紗） VS ●OYZ（ザ）

インヴァイトヘルの間合い外をキープし、OYZ氏のエディ連係を見切ったハサード氏が、地道に体力を奪っていった。

◎Q（ディ） VS ●M助（ミ）

再びミリアvsディズィーの気絶合戦。空中ダッシュなどを多用した高機動の牽制合戦となり、Q氏が粘り勝ちした。


これが白龍氏の宝刀、ジャンプHS。当てる間合いが絶妙で返しにくいのか!?

アルカディア推薦枠の人たちは？

アルカディアが推[illegible]した[illegible]なかなかの強者、レミ夫氏、にっと氏の結果[illegible]。レミ夫氏は使用キャラがテスタメントであるがゆえに推薦した人物。ブロック決勝まで勝ち上がる大健闘を見せて[illegible]。一方、にっと氏はミリアにて出場。健闘が予想されたが、もともとの使用キャラであるチ[illegible]、チョムキンで[illegible]ブロック決勝で敗退。直前カードは攻略の参考になったのでは!?

準々決勝戦


ミィ氏は、起き攻めで裏をちらつかせ、ガード不能連係と見せかけて裏の選択肢をうまく決めていた。

◎ミィ（ジョ） VS ●京一（ディ）

あいかわらずの得意間合いキープ戦術によって、京一氏の飛び道具系必殺技や空中ダッシュを封じ込めたミィ氏の勝利。

◎ハサード（紗） VS ●Q（ディ）

空中戦で少しずつダメージを与え合うじりじりした展開。結局、空中連続技に優れたハサード氏に軍配が上がった

◎白龍（梅） VS ●YAMFL（ミ）

独特の勝利パフォーマンスで一部ギャラリーの大声援を受ける白龍氏が、妖斬扇を駆使し、辛くも2-1で勝利する。

◎J.T（ザ） VS ●ソレッタ織姫（ソ）

ソレッタ織姫氏は完璧なリバーサルでザトーの起き攻めに対抗するが、J.T氏はこれに読み勝ち、準決勝へ駒を進めた。

全国大会総評

[illegible]

準決勝戦

◎ミィ（ジョ） VS ●ハサード（紗）

巧みな朝凪の呼吸で一撃を狙ったハサード氏。それを完全に押さえ込み、強烈な起き攻めでミィ氏が一気に勝負を決めた。

◎白龍（梅） VS ●J.T（ザ）

裂羅を影潜りで回避し、ダムドファングを決めたJ.T氏だったが、結局白龍氏のジャンプHSと連ね三途渡しが爆発した。

決勝戦

◎ミィ（ザ） VS ●白龍（梅）

1本目／熱い声援を受けた白龍氏のジャンプHS炸裂
2本目／ミィ氏怒濤の起き攻め、86秒パーフェクト!!
3本目／対空➡+Pから空中連続技へ。77秒でミィ氏優勝!!

ゲー事典 GGX、GameWave DVDに三たび登場!!：3月30日に発売されるGame Wave DVD Vol.7には、サミースカップ全国決勝大会の模様が収録されるぞ。収録内容は準決勝・決勝戦の3試合に会場の様子を加えたもの。「聖人」の称号を授与された最強プレイヤーたちのプレイを見られるとなれば、こりゃ買うしかない！ 3月30日は書店へGOだ!!

進化の前に必要なこと

大会から見る全キャラクター最新情報

キャラごとのネタはもちろん、相手キャラに対しての知識もしっかり吸収し、確実に反映できるようになろう。

[illegible]なものは少ない?

[illegible]、[illegible]のプレイヤーの[illegible]ターンやロマンキャンセルの使いどころ、間合いを重視するか接近戦を重視するかなどの戦術は、同じキャラを使っていても千差万別で、目を見張るものがあった。

ここでは、それらをふまえつつ全キャラの戦術をワンポイントで見ていこうと思う。

中には[illegible]端に少なく、情報が個人のものに偏っているキャラもいるが、それもまたひとつの戦術として見てもらえれば[illegible]。

大会を見る限り、自分のキャラの確固たる戦術はもちろん、相手キャラへの的確な対処も、まだまだ完全ではないプレイヤーが多いようだ。[illegible]キャラの動かし方がどんなに上達しても、たったひとつの知らない戦法で瞬殺されかねない本作。自キャラ、他キャラの両面から精進を重ね、[illegible]を目指してもらいたい。



ソル

完成された動きにロマンキャンセルで変化を

ソルはいかにぶっきらぼうに投げるを決めるかが焦点。近距離からバンディットリヴォルヴァーを出して初段をガードさせ、これをロマンキャンセルしてぶっきらぼうに投げるへつなぐパターンは、相手かうまくなればなるほど成功率か高い。セオリー通りの動きに、ロマンキャンセルで変化をつけるとよさそうだ



ミリア

空中連続技と投げを煮詰めよう

まずは空中連続技情報。前号で紹介した連続技のジャンプHSを1段にすれば、ほとんどのキャラに大ダメージを狙える。戦術面では、投げの使用頻度の少なさからくる、打撃のヒット率の低さが目立った。このため空中から攻める回数が増え、結果的に自爆するケースが多発。地上戦も考慮してみてはどうだろうか?



メイ

無駄を省いた戦術が勝利のカギを握る

メイは技の性能があまり高くないせいか、ひたすらオーバーヘッド・キッスと足払いを狙っていくプレイヤーが多かった。ヘタに攻め込もうとはせずに空中バックステップHSを振り回す、事故待ちスタイルも目立つ。そのため、相手に待たれた場合は攻め手に欠けてしまうのが難点。今後の課題となりそうだ



カイ

ネタが少ないのでこちらからの提案

カイでの大会出場者か少なく情報も希薄なので、こちらから有効な技を紹介。それはしゃがみHS・足払いフォルトレスキャンセルだ。相手の空中ダッシュをある程度先読みして出したり、接近戦で使ったりすれば、相手のジャンプを封じることができる。また、カウンターヒット時はダッシュから連続技が狙えるぞ



チップ

起き攻めでの左右の揺さぶりが冴える

使用者数が非常に少ない中、起き攻めでタウン追い打ちをしたあと、ダッシュ前ジャンプ・すぐに●+K・出始めをフォルトレスでキャンセル、という動きを見せてくれたプレイヤーかいた。これはジャンプ軌道を変えるテクニックで、ファウストで活用されているモノと似ている。正面か裏かが分かりにくく有効だ



ポチョムキン

ネタはとくにないが……

大会でのレベルが高かったポチョムキン。相手のポチョムキン対策ができてなかったのも事実だが、バックステップの活用と、的確な技の選択ができていたように思える。なお、新戦術というほどでもないが、ジャンプ攻撃を昇りで出す場合は、PやKで相手を地上にひきずり下ろすパターンもうまく織り交ぜたい



ザトー

エディ連係のネタと対梅喧戦

ダウン追い打ちキャンセルでエディ(HS)を生成し、移動攻撃と本体のジャンプ攻撃で攻めるのが現在の主流。このときダッシュジャンプ攻撃(ダッシュはほぼ見えない)を使うと、ジャンプKと着地下段か強力な二択になる。対梅喧戦では、移動攻撃のあとダッシュ立ちKを出せばガードキャンセルを無効化できるぞ



紗夢

接近戦の先行入力ダッシュが火を噴く

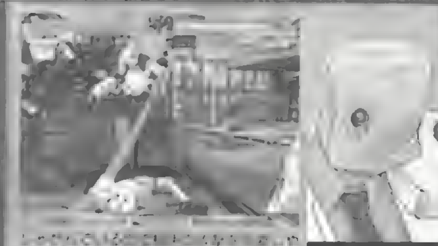
足払いフォルトレスキャンセルからの先行入力ダッシュをとくに使っていたのが紗夢（しゃがみK or 近距離立ちS・しゃがみHSからなど）。とりあえずこれで相手を追いつめてプレッシャーを与え、紗夢から足払い or 逆鱗で選択をかけていた。紗夢の足払いは、ロマンキャンセルをかけて空中必殺技を狙うのがきまった



梅喧

ガードキャンセルと立ちPがいい感じ

ガードキャンセル技の妖斬扇は、ジャンプ攻撃に合わせて連攻で出せば、ほぼ間違いなくヒットする。これの成否で、起き攻めに行けるか相手のラッシュを受けるかという大きな違いが出る。また、起き攻めでは立ちPからの選択が強力。その後に使う技は、投げ、しゃがみK、低空妖斬閃、再度立ちPといった具合。



ファウスト

対空技の使い分けワンポイント

ファウストの対空技は↓・Pや立ちKが主だったが、下方向に攻撃判定の強い技を低めの空中ダッシュから出された場合は、しゃがみK（初段）のほうが優秀な対空技となるくらい判定が下にあるので、相手の攻撃を受けにくいのだ。また、相手がジャンプした瞬間を狙うなら、攻撃判定の大きい↓＋HSも多用するといい



闇慈

相手に対処されたときの対処は大丈夫？

闇慈対策のできている人が少なく、起き攻めで疾とダッシュ攻撃が連続ガードになっていなくても、ジャンプからの攻めなどでなんとなく勝つ場面が多く見られた。対空待ち、起き攻めの疾を直前ガードして投げ＆風神・針・壱式にバックジャンプから空中ダッシュ攻撃などをされた場合の対処もしっかりしたい



アクセル

下にもぐってボンバーチャンスをうかがう

アクセルで光っていたのは、相手を跳ばせて真下にもぐり、近距離立ちSで対空を試みる戦法。近距離立ちSからは、おなじみのアクセルボンバーへつなごう。近距離立ちSは早めに出せば対空性能が高く、攻撃レベルが3なのでアクセルボンバーにつなぎやすい。間合いに注意すれば空振りも怖くないので多用するべし。



ジョニー

起き攻めと特殊ダッシュをモノにしたい

起き攻めの完全なループを行なう人が皆無に等しく、これでは相手も対処を忘れないと感じた。それ以外の起き攻めで光ったのは、紗夢に対してしゃがみHSを重ね、相手が逆転を狙った場合にカウンター時の小技を入れるもの。また、フォルトレスでダッシュ硬直をなくし、高速移動するテクニックも伸びそうだ



ディズィー

安全な対空を目指し、鉄壁の防御を！

ディズィーの地上対空は、しゃがみSからジャンプキャンセルをしていくのが一般的だが、ここで少し引き付けてしゃがみS・しゃがみHSと出してみよう。しゃがみHSまで中段技となるうえ、ガードされても足払いフォルトレスキャンセルや必殺技でのキャンセルをかけることで、そのまま攻勢に入れるのだ



テスタメント

いかにエグゼビーストを活用するか

とくに目新しい点はなく、相手の連係や割り込み技に対し、いかにエグゼビーストを当てるかが重要。投げを積極的に狙い、これに対する割り込み技へエグゼビーストを当てる、といった考え方が重要なのかもしれない。また、起き攻めをガードされていたときの対策もできるようになると、より強くなりそうだ



ヴェノム

起き攻めのパターンがさらに充実

起き攻めでは、S生成・P生成→立ちPで弾いて短距離移動、S生成・K生成→ダッシュジャンプKで弾いて背後から高速落下技と空中ダッシュ攻撃の選択、といったものが目立った。相手のジャンプを完全に封じ、リバーサル技も回避していく完璧なパターンだ。あとはそこからのダメージを追求していけばいいだろう

ゲー事典 **大会総試合時間**：全国大会で行なわれた試合の時間を、予選トーナメントから決勝トーナメントまですべて合計すると、およそ5時間にもおよぶ。みなさん本当にお疲れ様でした。

GUILTY GEAR X アソシエイションXR

ギルティギアをサポートするファンたちのために、日夜活躍を続ける常時ドラゴンインストール状態の読者コーナー「アソシエイションXR」！

先月号では「次回はカラー」と言っておきながら、今回は1色ページになってしまいました。御免なさいー！

でも、今月号にはギルティ大会がカラーでレポートされているし、来月号はカラー復帰予定なので、気を取り直していってみましょう！

担当　三茶ギルティ組合



（宮城県　たまごんさん）

WSC（ワンダースワンカラー）ギルティギア・プチ 絶賛発売中！

番外編 ガトリングアンケーツ!!



（神奈川県　桑井正恵さん）
☆なげやりフェイスに5点。



（福岡県　奥野亜子さん）
☆ここは女子校かい。



（福岡県　たこさん）
☆真実はムック2冊目を参照のこと。



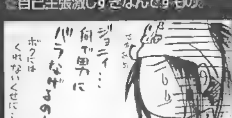
（千葉県　巫女フリークO.M.Gさん）
☆衣装が密かにいいよね。



（京都府　紅尤さん）
☆ギルティ世界で最も危険な女。



（埼玉県　水無月皇さん）
☆自己主張激しすぎなんですもの。



（東京都　北都果折さん）
☆気付かねば幸せになれたものを……。



（青森県　KDO君）
☆料理も髪で作ってたりね。



（埼玉県　ハナマンさん）
☆シケギャグにつき時空漂流の刑。

流浪のコーナー・ガトリングアーティスツ!!

……カラーになったり1色になったり忙しい限りですしくしく。掲載分には、A-Froからの復活投稿も含まれてますよー。



（新潟県　八坂あづささん）
☆前は、見えているか？
夢を殺した、現実を射抜け。



（山口県　里見ミカサさん）
☆夢ある追っかけ……獲得できる日がくるのであろうか。



（秋田県　月形水城さん）
☆「ぷち」では姿を見せてなかった彼女ですが、実は……？



（兵庫県　じゃじゃ君）
☆精神年齢的には近そうなので、マヴダチになれそう？



（大阪府　瑠璃志野君）
☆魂焦がし、身体駆け巡る血潮！　ソイツがオレの原動力。



（千葉県　加川ガル吉さん）
☆一撃！　それ以外の言葉はいらねえ！



（新潟県　蒼燐神封魔さん）
☆ぶかぶかなところがまためんこいですにぇ。



（東京都　たもがおりさん）
☆うむ、大人気です。描いてて楽しいキャラなのでしょうね。



（大分県　ぽぷろぽさん）
☆ティーム・ジェリーフィッシュ。ブッ込み上等だオラァ！



（静岡県　磯部毬琢さん）
☆怪しいんだかファンタジーなんだかわかんねえええ～。



（北海道　蝶野高明さん）
☆おお、エディが何だかプリティ。ザトーもいい人っぽいぞ。



（埼玉県　水無月皇さん）
☆……呪ってるんですけど。聖騎士団、敵にまわしたくねええ。



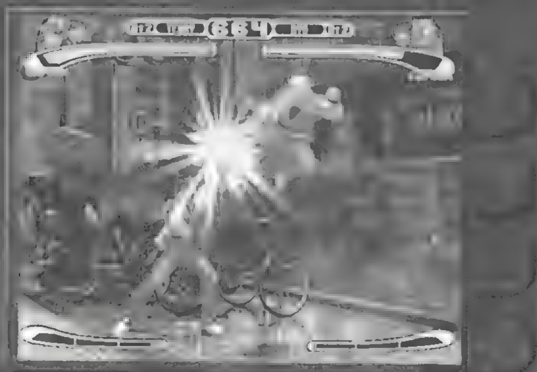
（京都府　大山?森さん）
☆ポリフェノール含有の黒紗夢でう。フリルが密かにグッ。

ゲー事典 全国大会も大盛り上がりのうちに大成功を収め、まだまだ冷め遣らぬギルティ熱！　担当編集者も「このままの勢いだと、続編が出るまでアソシエイションは続けられそうですね～」などとドリーミンな発言をする始末。てなわけで、これからもアソシエイションは続いていく予定なので、投稿よろしくお願いします。次回募集分もカラーですー。

関東トッププレイヤーの技に刮目せよ！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P112~113 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
GCN杯レポート



統一に向けての前哨バトル!?

©CAPCOM CO., LTD. 2000 ALL RIGHTS RESERVED.
©SNK 2000
※「CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000」は一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです
※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です

練り込まれた戦術同士がぶつかり合う！ トッププレイヤーが集ったGCN杯。そこには、正統派2D格闘ゲームに相応しい究極の闘いがあった。

Text：じゃっきー

去る1月28日、関東圏の「カプコンVS.エス・エヌ・ケイ」猛者たち34名が、東京は西葛西に集結した。GCN杯……言うまでもなく、そのレベルは全国大会そのものだ。ゲームの性質も相まって、緊迫した試合が多く見られたぞ。

大会は、3つに分けられたブロックごとにトーナメント戦を行ない、各ブロックの優勝者が巴戦によって雌雄を決するというもの。特徴的だったのは、キャラの順番が全試合固定だったこと。相性が大きく絡むこのゲームだけに、このことも勝負の行方に大きく関係していたといえよう。

そんな本大会を制したのは、ガイル、キング、ブランカというチームで臨んだエビハラ氏。迎撃を主体とした手堅いスタイルながら、要所では状況判断に裏付けされたバクチを見せる。終始相手を圧倒する、安定した闘いぶりが印象的だった。決勝リーグでもそれは変わらず、先鋒のガイルで着実にリードを奪い、そのまま押し切る展開。ほかの2人も技術的に劣るものはなかったが、ここぞという場面での読み合いで差がついた……といったところだろうか。

準優勝は、舞、ケンの2キャラで挑んだナカソネ氏。氏も最新テクニックと反応速度を武器に、流麗な闘いぶりを見せた。決勝で惜しくもエビハラ氏に敗れたが、「本大会MVPは彼」という声も多かったぞ。そして第3位は、ナコルル、キング、ブランカを使うハラモリ氏。今はなき高田馬場BET50の代表者だ。



右から、第3位のハラモリ氏、優勝のエビハラ氏、準優勝のナカソネ氏。

決勝リーグ

優勝 エビハラ	＼	○	○
準優勝 ナカソネ	×	＼	○
第3位 ハラモリ	×	×	＼

優勝：エビハラ
（ガイル、キング、ブランカ）
準優勝：ナカソネ
（舞、ケン）
第3位：ハラモリ
（ナコルル、キング、ブランカ）

Aブロック　エビハラ

紳士（山崎、ブランカ）
酒井（紅丸、バルログ）
G・M・J（キャミィ、ケン、キング）
シャオ（ナコルル、舞）
ときど（ナコルル、リュウ）
エビハラ（ガイル、ブランカ、キング）
天馬騎士フィー（EXユリ、キング、ケン）
子供（EXユリ、キング、リュウ）
汁（EXバイス、ガイル、EXキング）
リー（ブランカ、さくら、リュウ）
T・S（キャミィ、庵、ブランカ）
キャベツ（ケン、京）

Bブロック　ナカソネ

ダイ（EXバイソン、ケン）
NAO（EXユリ、EXルガール）
欠場
SBU（EXキング、さくら、ナコルル）
ヒロ（ダルシム、キング、ナコルル）
ナカソネ（舞、ケン）
BM（春麗、ブランカ、キング）
欠場
ハゲ（EXバイソン、本田）
ズロ（ケン、リュウ）
ソレッタ織姫（キャミィ、紅丸、EXバイソン）
J・T（キング、ブランカ、ケン）

Cブロック　ハラモリ

ピノAB7（ダルシム、キング、本田）
ヤマモト（紅丸、ルガール）
ハラモリ（キング、ナコルル、ブランカ）
ジリやん（キング、ダルシム、リュウ）
カワムラ（ガイル、キング、ブランカ）
ゆうしゅん（ナコルル、キング、ブランカ）
よーぞー（キング、ブランカ、ダルシム、バイス）
アライ（舞、EXキム）
志郎（紅丸、山崎）
U（テリー、EXケン）
MUU!（EXバイソン、ザンギエフ）
柏木（ケン、ガイル）

インタビュー

スキルアップのキモを探り出せ！

大会テクニック

CAPCOM VS. SNK Edge Technic

ここでは、大会中で[illegible]テクニック[illegible]、トッププレイヤーたちの[illegible]、ちょっと[illegible]みることにしよう。

チャンスを逃さないことは当たり前？

[illegible]

のが印象的だった。

その中でもひときわ目を引いたのが、技をガードしたあとの[illegible]ローリングアタ[illegible]といった作戦的なものだけでなく、とっさのなかでもキチリダメージをあたえること[illegible]。上級者への道を開くカギになっているようだ[illegible]ブランカの●・強Pカート[illegible]ハイソン[illegible]ファロ[illegible]ったぞ。



不知火舞

早雷鋭のナカソネ氏を筆頭に、本大会の注目株だった舞。その軽快なスタイルは、まさに大会向きといったところだ。

戦いのキモになっていたのは、[illegible]の使い方。持続部分を使って相手の飛び道具を消す、というのが主要な活用法だ。とくに目立ったのがガイル戦。ソニックブームにこの方法で対抗し、相手にイニシアチブを渡さないように努めていた。このほか、ナコルルのアムベヤトロやシチカプアイなどに対しても、同じ方法で応戦していたぞ。

また、画面端に追い込まれたときには、三角跳びからのムササビの舞で脱出。追い込まれると厳しいゲームだけに、これは重要なテクニックと言えよう。ただ、ナカソネ氏に関しては、追い込まれる前に決着をつけてしまう試合がほとんどだったが……。



ガイル

その強さは折り紙付き。そこからいかに伸ばすか、というのがこのキャラのカギになる。

大会出場者たちは、[illegible]ジャンプ強Pと[illegible]ジャンプ弱Kを[illegible]使い分けていた[illegible]。とくに[illegible]ソニックブームに[illegible]。

また、めくりのジャンプ弱K[illegible]P・2[illegible]K・2トーダルワイプアウトなどのフレイヤーもいた。こうすることでソニックブームの[illegible]かなくなり、やや[illegible]下か[illegible]。



VSナコルル

最強の呼び声も高いナコルルだけに、対処法も練り込まれたものがあった。とくに遠距離立ち強Pからの連係に対しては、プレイヤーごとにさまざまな工夫が見られたぞ。

ますひとつは、ハックジャンプという選択。カムイムツベへのつなぎをかわすことができ、これで仕切り直しになる。画面端であればカムイムツベの終わり際を上から攻める形になるので、その後有利に攻めることが可能だ。ほかの選択肢にもある程度対応できるところが、ハックジャンプの長所といえるだろう。

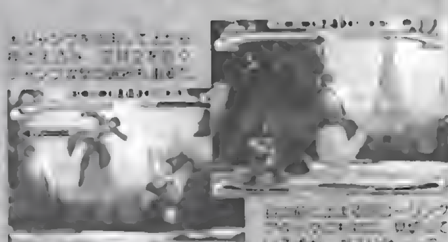
もうひとつは、しゃがみ強Pで割り込みをかけるというもの。カムイムツベ自体はそれほど判定が強くないので、読みさえ当たれば落とすことができる。しゃがみ強Pをしゃがみ弱Pにすれば、リスクを抑えることができそうだ。



VSブランカ

使用人口の多さという点では、ブランカもトップクラス。先にも触れたローリングアタックや●+強Pに対する反撃レベルはかなり高かった。そのほか、接近に使われる強ローリングアタックに反撃を叩き込むケースもチラホラ。これは、強ローリングアタックならガードになる、というようなタイミングを計って攻撃を出していくためだろうか。

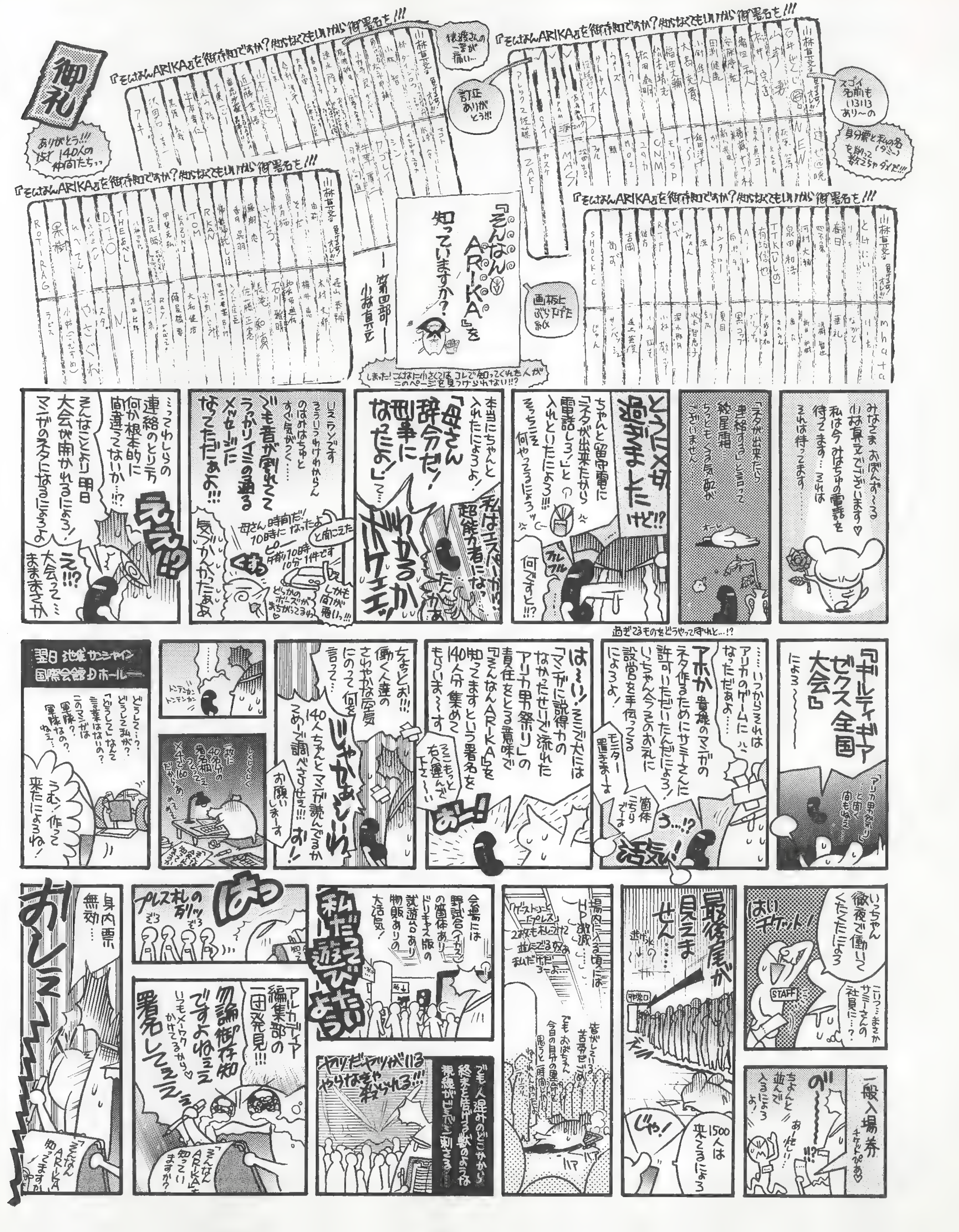
さらに目立ったのは、こちらから攻め込む手段だ。間合いを合わせた大ジャンプを多用し、めくりを狙いつつ空対空に対抗。もともと相性のいいハイスは、正面から飛び込むときに攻撃位置が高いジャンプ強Pを多用していたため、めくり狙いのジャンプ弱Kと効率よく使い分けることで、ブランカ側の選択肢を封じつつダメージを与え、着実にリードを奪っていたぞ。



レシオ3に注目してみました

本大会でもすうかつ見られたレシオ3キャラ。上位に[illegible]できなかったものの、[illegible]にいるのだから十分健闘しているといえよう。[illegible]の話では、「やはり[illegible]キャラの人気が多いた[illegible]のぶんキツい」とのこと。どこかで[illegible]キャラが絶対に出てくる、というのがその理由か？





御礼
ありがとう!!! 総勢140人の仲間たちっ
『そんなんARIKA』を御存知ですか? 知らなくてもいいから御署名を!!!
『そんなんARIKA』を知っていますか? ー第四部ー 小林真文
しまった! こんなに小さくちゃコレで知ってくれた人がこのページを見つけられない!?
画板とボールペンぶら下げた私
みなさま おばんずら～る 小林真文でございます♥
私は今 みはちゅの電話を待ってます… それは待ってます
「ネタが出来たら連絡する」と言って 絵屋甫 ちっとも くる気配が ございません
とうにX切過ぎましたけど!!?
ちゃんと留守電に「ネタが出来たから電話しろ!」と入れといたにょろよ!
そっちこそ 何やってるにょろっ!!!
何ですと!!?
本当にちゃんと入れたにょろよ! 「母さん辞令だ! 刑事になったよ!」って…
私はエスパーか!! 超能力者にな…
わかるかボケェッ
いえランです そういうわけわからんのはみはちゅと すぐ気がつく…
でも音が割れてて ラッカリイミの通るメッセージになってたにょろ!!!
母さん時間だ! 10時になったよ
と聞こえた
ピー 午前10時10分 1件です
気づかんかったぁ
しかも何か暗い!!!
…ってわしらの連絡のとり方 何か根本的に間違ってないか…!?
ええ!?
そんなことより明日 大会が開かれるにょろ! マンガのネタになるにょろよ
え!!? 大会って まままさか
過ぎてるものをどうやって知れと…!?
『ギルティギアゼクス全国大会』にょろ～～
…いつからそれはアリカのゲームに… なったにょろ…
アホか 貴様のマンガのネタ作るためにサミーさんに許可いただいたんだにょろ! いっちゃん今そのお礼に設営を手伝ってるにょろよ!
モニター置きま～す
箇体こちらです
う…!?
活気!
は～い! そこで大には「マンガに説得力のなかったせいで流れたアリカ男祭り」の責任をとる意味で「そんなんARIKA」を知ってますという署名を140人分集めてもらいま～す
そこもっと右寄せで下さ～い
お～!
ちょっとお!!! 働く人達のさわやかな空気にのって何を言って…
じゃかぁしぃ!! 140人ちゃんとマンガ読んでるかさめーで調べさせぃ!!!
お願いしま～す
お!
翌日 池袋サンシャイン国際会館Dホール
どうして…? どうして私が? 「どうして」なんて言葉はないの? このマンガは軍隊? 軍隊なの? ねぇ…
うむ! 作って来たにょろね!
いっちゃん徹夜で働いてくたくたにょろ
はい チケット!
こいつ…まさかサミーさんの社員に…?
STAFF
一般入場券
の～～～!!?
ちょんと並んで入るにょろよ!
最後尾が見えません……
1500人は来てるにょろ
じゃ!
場内に入る頃には HP激減…
でもおばちゃん 今日の目的の署名を思うと 一時間も…
会場には 野試合(イカス)の箇体あり ドリキャス版の試遊台あり 物販ありの大活気!
私だって遊びたいよう
オカツだやりがいる やらなきゃ殺られる!!!
でも人混みのどこかから 終末を告げる歌のような 視線が… 刺さる
身内票無効…
おしぇ～!
「そんなんARIKA」知ってますか
プレス札の列ッ
はっ
アルカディア編集部の一団発見!!!
勿論御存知ですよねぇ いつもメーワクかけてるかり♥
署名してぇぇ
「そんなんARIKA」知っていますか?



アリカ社員大募集中です!!

【職　種】
①ゲームグラフィックデザイナー
②プログラマー
③プランナー
④ネットワークエンジニア

【仕事内容】
①ゲームキャラクターや背景のデザインからSOFT IMAGEやPhotoshop等を使用しての実際のゲームキャラクターモデルやモーション、背景CGの制作、及びムービー等の3次元CG映像の制作。
②ゲームソフトのプログラミング
③ゲームソフトの企画・進行管理など
④ネットワークシステムの構築及び管理

【資　格】
20歳〜30歳位迄の方
①基本的にゲーム制作経験の有無は問いません。絵に自信があり、ゲーム制作や3次元CGに興味がある方、グループで仕事のできる方を歓迎いたします。
②C言語またはアセンブラでのプログラム経験者、もしくはゲームプログラム経験者。

【勤 務 地】 恵比寿（本社）
【勤務時間】 10：00〜18：00
【交　通】 JR恵比寿駅東口（ガーデンプレイス側）徒歩2分

【給　与】
月給　専門学校卒178,000円以上　大卒193,000円以上
※経験・能力等を考慮の上、優遇いたします。
※試用期間有（3ヶ月）

【休日休暇】
完全週休2日制（土・日）、祝日、夏季、年末年始、慶弔、有給
※ゲームを1本仕上げたあとには2週間のリフレッシュ休暇が認められます。

【待　遇】
昇給年1回、賞与年2回、交通費全額支給、各種社会保険完備、退職金制度、借上社宅制度有、健保組合保養所、定期健康診断、財形貯蓄制度有

【応募方法】（応募作品は返却いたします）
履歴書（写真貼付）と、作品（下記参照）を下記人材採用A係宛にご郵送下さい。後日面接日をご連絡いたします。

●応募作品（デザイナー）
◎B4以下のカラー作品数点とデッサン・クロッキー数点。
◎その他、自分をアピールできるもの。
※CG作品のある方は、PICT又はBMPフォーマットで、作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。
※CG映像作品はビデオでお送り下さい。
※CG作品については、使用された機種・ソフトウェア及び制作期間を明記して下さい。

●応募作品（プログラマー）
◎使用できるプログラム言語とマシン一覧、及びプログラム内容の詳細が分かる経歴書
作品がある場合はFD・MO・CDいずれかのメディアでお送り下さい。（ソースファイル付き）

●応募作品（プランナー）
◎企画書（A4サイズで5枚程度）及び自分をアピールできるもの

●応募作品（ネットワークエンジニア）
◎職務経歴書及び自己のスキル等を明記したPR書

■ 書類送付先 ■

〒150-0013　東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館6階
株式会社アリカ　人事採用A係

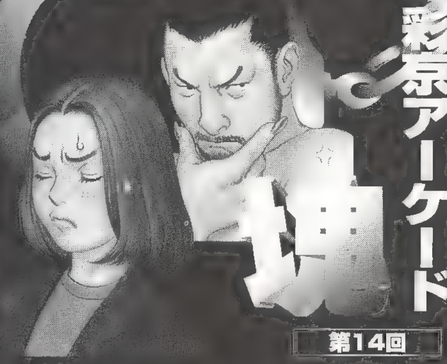
ARIKA

人事専用電話 03-3447-1840
当社ホームページ
http://www.arika.co.jp

ついに来たよ、待ちに待った彩京の新作シューティング！ 見たかね、あの前作を凌ぐゴージャスフルなグラフィック！ 超期待大だよ、キミ！ あ……紹介ページ、このページより後ろじゃん。スマンのう。

彩京刑事

-psikyo deka-



彩京アーケード塊

第14回

ヤマダ課長…ウィッス！ 千葉県のA住君、プレゼントのヤ長Verチョコ食べてくれたかな!? ヘンな形のチョコでスマンかったね！ いや、ヘンっていっても、ごく普通のポコ●ンなんだけどね！

広報娘サカモト…じゃ、わたし帰りますんで。あとヨロシクお願いします。

ヤ長（超合金）…何かね、朝っぱらから、そのヤル気のなさは!?

スーパー娘。…朝っぱらからヤル気をなくすような事言わないでくださいよ！

ヤ長（DX超合金）…ごめんなさい、もうしません。

スペシャル娘。…何ですか、その素直な対応は…何か良いことでもあったんですか?

ヤ長（復刻超合金）…うむ、何しろ今回は待ちに待った、待望の新作を紹介できるからな！ ほうけてばかりもいられんだろうて。

ウルトラ娘。…197ページでも紹介されている「ゼロガンナー2」ですね！

ヤ長（真合金）…何い、「エロ旦那2」だとう!? 何だそのインビな商人は！ 舞台は江戸か？ 旦那はエロか？ 「ツウ」っていうと前作があったのか?

それとも「痛ッ、もう堪忍してぇ」って感じなのか、そうなのか!?

メガトン娘。…じゃ、わたし帰りますんで。あとヨロシクお願いします。

ヤ長（超真合金）…ウツやん、冗談やん！ いや、4年ぶりの続編登場が嬉しくてつい、ね。

スターリング娘。…続編って、「ゼロガンナー」の続編は「ガン●パイク」なんじゃ…。

ヤ長（DX超真合金）…だまらっしゃい！ とにかく、このセガ社NAOMI基板による新作画面を見てみんしゃい！ 前作が同社のMODEL2基板だったから、そりゃもう「ダーウィン4081」もビックリの超進化ですたい！

フラッシュ娘。…画面キレイです！ ぐるぐる回ります！ 何ですか～!?

ヤ長（超合金魂）…うむ、これが今回のウリ「ターンマーカーシステム」！ 前作と異なり、敵をロックオンせずとも、どの方向でも向ける！ いつでもどこでも、どちらでも！ 向きたい時に向きまくる!! どや、お嬢ちゃん面白いか!?

ゴールデン娘。…あ、こうすると横スクロールシューティングな感じ！ 今度は斜め！ これは新鮮ですね!!

ヤ長（小合金）…そうかね、新鮮かね！ 回っとるかね！ 今回も個性的な自機を3機用意しているから、もっと回っていきんしゃい！ カレーは好きぼってん、なぞなぞはサッパリ分からんですたい！

ゴージャス娘。…実在の戦闘ヘリ「アパッチ」「コマンチ」「ホーカム」のSFなアレンジが格好良いですね！ これはいけそうですよ!!

ヤ長（大合金）…そりゃもう舞台はSFマインド全開な近未来！ 気象兵器！ 超兵器群！ 敵から奪った無人戦闘ヘリに主人公の脳髄を搭載！ もう、SFマガジン98年4月号「脳SF特集」もビックリのサイエンス具合だ！ この設定読んだ時には、そりゃもう「クロマティ高校」が1号3連発で掲載される以上の衝撃を受けたね、ワシャ!!

ブリリアント娘。…主人公が脳みそだけ!? 奇抜ですけど、こんなんでキャラクター性とか大丈夫なんでしょうか?

ヤ長（新合金）…心配すな！ そのあたりをフォローする為に、この「塊」ページがあるんじゃよ！

ロイヤル娘。…って、また珍妙な裏設定をデッチあげるんですか！ 前回の「ドラブレ」裏設定は開発スタッフ泣いてましたけど…。

ヤ長（熱血合金）…今回は大丈夫！ なにしろ脳だけになっても戦い続ける、聞くも涙、語るも涙という、そりゃもう何だか汁まみれの物語なんじゃよ!?

ミラクル娘。…なんだか、すでに泣きたくなってきましたよ…。

ヤ長（壮絶合金）…泣くのは早いよサカモト君！ この主人公、実は軍隊とは無縁の、造園業を営む気のいい中年男でな。一応、表向きには7歳年下の妻を迎え入れ、円満な家庭を築いたに見えたが、その真実の性癖たるや…。

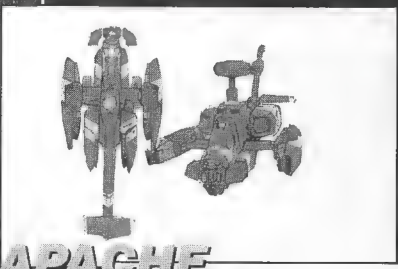
ワンダフル娘。…また「造園業界きってのホモ野郎」とか言うんじゃないでしょうね!?

ヤ長（新世紀合金）…じゃ、ワシ帰るから、あとヨロシクな！

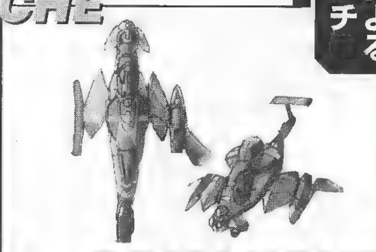
ファンタスティック娘。…図星ですやん…。

今月のBGM：「東北地方の漁村に伝わる色唄（ポケモンVer.）」

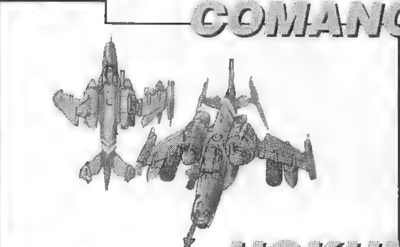
開発スタッフによる自機ラフスケッチ



APACHE



COMANCHE



HOKUM

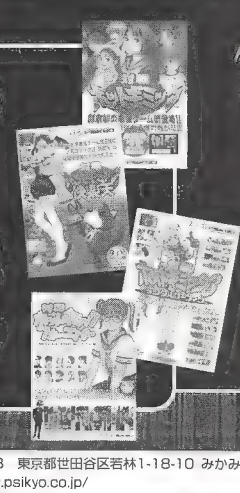
今月のプレゼント

今月はホットギミック関係の商品をプレゼントします。官製ハガキに、住所・氏名・年齢・職業・希望する商品名を書いて、下記の宛先までご応募ください。3月25日消印有効です。なお、商品の発送をもって発表とかえさせて頂きます。

〒604-8266 京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル
（株）彩京「大江戸エロ旦那・おお暴れ油地獄 係」

◎**ホットギミックシリーズ4タイトルのポスターセット……2名**
ちょっと大きめB1サイズ（快楽天のみB全）ポスター。4枚部屋に貼ったら、恥ずかしくて友達呼べないぞ！

◎**ホットギミックシリーズ4タイトルのパンフレットセット……5名**
お手軽A4サイズのパンフレットセット。当たってもヤフオクで売るなよ（涙）！



彩京取り調べ室　コーナーへの感想、新作への期待など、お便りも募集中。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 彩京刑事係
広報娘や小娘の日記が見られる彩京HPも覗いてみよう。 http://www.psikyo.co.jp/

全国ゲームセンターイベント準備会

新宿PLAY MAXで『マヴカプ2』ランバトがスタート!

新宿西口のプレイマックスにて、プレイヤー主催による『マーヴル VS. カプコン2』のランキングバトルがスタートするぞ。この大会には日米対抗戦の日本代表選手がやってくることもあり、かなりハイレベルな戦いが期待できそうだ。対戦内容は録画して販売するということなので、そっちも要チェック！初回は3月3日(土)、乗り遅れずに参加しようぜ！

【開催日程】
3月3日から隔週開催

【開始時間】
17:00~20:00

【参加費】
●予選リーグ／1プレイ100円
●決勝／無料

【参加資格】
●大会禁止行為事項を行なわない限り誰でも参加可能
●途中参加、その日だけの参加も受付

【ルール】
●キャラ制限、ハメ制限、バグ(※)の使用の制限なし
●ダメージおよび時間設定は、特別な事情がない限りデフォルト設定
●罵声や試合の妨害、喧嘩など、迷惑をかける非常識な行為は禁止
(※)ガンビットで画面外に逃げるものや、画面がフリーズするルビィハートのバグなど、試合の進行を妨げるようなバグは認めない。使用した場合は反則負けとする。

【キャラ変更】
●試合ごとのキャラクター変更不可、大会ごとのキャラクター変更は可
●アシストタイプは自由に変えることができる

【得点】
●大会は予選リーグ&決勝トーナメントのポイント制で実施
●予選リーグ戦では1回勝つごとに2ポイント獲得。決勝トーナメントは優勝で3ポイント、準優勝で2ポイント、3位で1ポイントがボーナスとして与えられる
●5回程度の大会を開催し、最終ポイントでランキングを競う

【問い合わせ先&エントリー連絡先】
〔HPアドレス〕http://shumai-kari.hoops.ne.jp/mvc2/

【開催店舗連絡先】
PLAYMAX新宿店
東京都新宿区西新宿1-4-1プリンスビル1,2F
TEL：03-3342-3071

参加費無料イベント開催！プレイシティキャロット松本店

もうお馴染みのプレイシティキャロット松本店イベント情報だ。近隣在住プレイヤー諸君はすでに参加しているだろうから、ちょっと離れた場所に住む格闘ファンのみんな、PC松本店の王道イベントに挑戦しに行こう。

〔プレイシティキャロット松本店イベントリスト〕

3/3	18:00~	第8回ギルティギアX大会	参加者数により、トーナメントorリーグ戦に変更
3/4	18:00~	第4回デッドオアアライブ2 ミレニアム タッグバトル大会	タッグモードの2本先取。タッグに自身のある方、ぜひお越しください！
3/10	18:00~	第17回 ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE 大会	参加者数により、トーナメントorリーグ戦に
3/24	18:00~	スーパーストリートファイターⅡX 大会	腕に自身のある方、参加してくださいさい！ 参加者数により、トーナメントorリーグ戦に変更

【イベント共通概要】
●全て当日受付
●参加費無料
●各大会の優勝者にはそれぞれ、サービス券(1000円分)を贈呈します。

【問い合わせ先】
プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7
セントラルビルB1F
TEL：0263-35-6744 担当：月岡

『鉄拳TT』関東No.1決定戦 開催!!

『鉄拳タッグトーナメント』の関東地区NO.1プレイヤーを決定するイベントが開催されるぞ！ 関東一円およびその近隣に広がるナムコ店舗を縦断して予選大会が行なわれる、文字通り「関東ナンバー1」を決めるイベントなのだ。予選大会は、3月1日からスタートだ。日程については、プレイマックス新宿店に問い合わせてくれ!!

〔予選大会開催参加店舗〕

地区	店舗名
東京	プレイシティキャロット新宿店 プレイシティキャロット金町店 プレイシティキャロット駒沢店 プレイシティキャロット田町店 プレイシティキャロット経堂店 プレイシティキャロット烏山店 PLAYMAX新宿店
神奈川	プレイシティキャロット伊勢佐木町店 プリッズ厚木店
千葉	プラボ花見川店 プラボ市原店
埼玉	プラボ春日部店 プラボ上尾店 プラボ川口店
栃木	プラボ宇都宮店 足利モール店
群馬	伊勢崎ナムコランド店 プリッズ大田店 プラボ大田店
新潟	プラボ新潟店
長野	プレイシティキャロット松本店

※参加店舗はこの他にも増える予定

【問い合わせ先】
PLAYMAX新宿店 TEL：03-3342-3071
東京都新宿区西新宿1-4-1 プリンスビル2階　担当：佐野 和弘

第2回『カプコンVS.SNK』プラサカプコン吉祥寺大会開催！

カプコン主催による『カプコンVS.SNK』のオフィシャルゲーム大会の続報をお届けするぞ。11月に「プラサカプコン吉祥寺店」で熱戦が繰り広げられた第1回大会に続いて、早くも第2回大会が開催されることが決定した。次回の決戦は3月18日。当日は大会の他にも、エキシビジョンマッチや、賞品がもらえるイベントも行なわれる予定。腕に覚えのある人も、そうじゃない人も、この一大ムーブメントに参加しよう。

【開催予定日】2001年3月18日(日)

【開始時間】未定(当日受付)

【場所】プラサカプコン吉祥寺店

【住所】武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビルB1F　TEL：042-23-5201
詳細はカプコンHPで
〔HPアドレス〕http://www.capcom.co.jp/

古都・奈良から初登場！「キャノンショット西大寺店」

アルカディア読者にはおなじみ、富貴商会のロケーション「キャノンショット西大寺店」から3月のイベント情報が到着！ 人気タイトルの大会を毎週連続で開催。キャノンショットでは、音楽ゲームのプレイもかなり盛り上がっているらしいので、音ゲー目的で遊びに行ってもいいかも。近場の人はみんなでGO!

〔キャノンショット西大寺店　3月イベントリスト〕

3/4	16:00～	第4回ギルティギアゼクス大会
3/11	16:00～	ストⅢ3rd大会
3/18	16:00～	第1回ストZERO3↑（アッパー）大会
3/25	16:00～	KOF2000大会
3/20	18:00～	バーチャロン5.66ランキングバトル

【問い合わせ先】
キャノンショット西大寺店　TEL：0742-35-3208
奈良市二条町2-4-14

【富貴商会ホームページ】
〔HPアドレス〕http://www.fuuki.com/

『KOF2000』東西対抗戦スタート

ゲーム攻略・連続技の紹介などをメインとするゲーム総合サイト「春爛漫」の主催で、KOF2000の東西大決戦が開催される。ルールは2on2の勝ち抜き戦で、自分のチームの大将が倒されると負けとなる。下記の店舗予選で優勝したチームは、決勝トーナメントでシード権が与えられるぞ。

決勝トーナメントは、関東と関西の代表者、及び、当日参加者の上位チームとで、優勝が争われる。バグ技や永久コンボなどなんでもアリ。真の実力がモノをいう真剣勝負。相棒と一緒に参加しよう。ちなみに、2月から予選大会はすでに開催中だ。3月の予選会に急いで登録すべし!!

〔関東予選予定表〕

3/3（土）	津田沼エース
3/4（日）	ゲームセンターニュートン
3/10（土）	所沢タイトー203スタジアム
3/11（日）	新宿スポーツランド西口店
3/11（日）	ゲームセンター柏B-1
3/17（土）	前夜祭inサファリ
3/18（日）	決勝inラビリンス

【問い合わせ先&大会ホームページ】
春爛漫HP
〔HPアドレス〕http://www.haruranman.com

茨城県・アイアイ駅南イベント情報

充実イベント連発のアイアイ駅南店。今月は、お店イチ押しイベントの情報が入ってきたぞ。その押しっぷりは、下にあるお店のコメントから想像してくれ！

〔第1回スーパーストリートファイターⅡX 大会 3on3形式〕

【開催日時】 3/11(日) 13:00～

【お店からのコメント】
さぁ、当店では初となるスパⅡXの3on3大会。「今までになかったほど盛り上がれる」環境を必ず提供致します。優勝すれば、なんと次回からのカップ戦のイベントタイトルになれる特典つき！

【問い合わせ先】
アイアイ駅南店
茨城県水戸市桜川1-4-10
TEL:029-221-1001

みとや三河島の9ポイント制『マヴカプ2』ランバトに注目!!

ゲームインみとや三河島店から、「マーヴル VS.カプコン2」の9ポイント制ランバト情報が飛び込んできたぞ！ この9ポイント制とは、強いキャラばかり集中して対戦が煮詰まってしまうのを防ぐために考案された新システム。強いキャラに制限を付けて行なうランバトで、最強決定戦というよりはプレイヤーで楽しむためのものだ。また、ランバトが1期終了するごとに参加者で話し合い、ポイント調整をするなど、まだまだ発展途上のシステムなのだ。店側でも意見を求めているので、参加して君の意見も出してみよう。

〔9ポイント制ルール〕
●キャラクターにポイントが付いており、1チーム3キャラの合計ポイントが9ポイント以下になるように選選択する。
●ケーブルはポイントが高く、コブンは低いというように、強力とされるキャラほど点数が高い。さらにアシストタイプにより点数が上下するようになっている（ブラックハートのインフェルノは高く、打ち上げは低く等）。

〔その他のルール〕
●ゲームが停止したり、リセットする技（ケイジャンジャンプ等）の使用は禁止。
●アナカリスで上から降りて来ない戦法は禁止
●ジャガーノートの永久パワーアップはアリ

〔ランキングバトル得点〕
●参加する ＋1点
●1戦勝利 ＋1（3位決定戦は対象外）
●1位＋5、2位＋4、3位＋3、4位＋2
●相手より低いチームポイントで勝ったら差をボーナスポイントとして加算

【開催日】 3月の毎週土曜日（3/3、3/10、3/17、3/24）
【開催時間】 受付 18:45～ 開始 19:00

【開催場所&問い合わせ先】
ゲームインみとや三河島店　東京都荒川区西日暮里1-37-17
TEL：03-3806-0019
〔HPアドレス〕http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

熊本ゲームプラザ白山 週末夜毎のイベント開催中！

熊本市のゲームプラザ白山で、夜毎に行なわれている秘密のイベント……。その3月スケジュールをドドンと紹介しましょう。いずれのイベントも練り込まれたルールで実施されているので、腕を磨きたいプレイヤーにはヤリガイがあるかも。ちなみにすべて参加費無料なので、気軽に参加してみよう。イベント詳細は、情報満載の店舗ホームページでチェックしよう。

〔ゲームプラザ白山イベントリスト〕

3/2	21:00～	ギルティギアX 2on2 タッグバトルVol.2	2人1組のチーム戦。予戦後に決勝を開催。
3/3	20:00～	鉄拳タッグトーナメント 第1回サバイバルバトル	リーグ形式にて対戦を行ない、最後に残った2名で決勝戦を実施。
3/10	20:00～	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE 第2回 2on2 タッグバトル	2人1組のチーム戦。予選リーグ&決勝トーナメント戦。
3/16	20:00～	鉄拳タッグトーナメント 第7回ランキングバトル	S～Dまでのクラスに分かれ、それぞれリーグ戦を開催
3/17	20:00～	ギルティギアX 第3回ランキングバトル	対戦相手指名制による入れ替え制のランバト。
3/23	20:00～	ストリートファイターⅢ3rd STRIKE 第2回ランキングバトル	S～Cまでのクラスに分かれ、それぞれリーグ戦を行なう。
3/24	未定	第2回ビートマニアⅡDX大会	大会内容未定

【問い合わせ先】
ゲームプラザ白山　TEL：096-362-2711
熊本県熊本市九品寺5-15-7　担当：松本

【店舗ホームページ】
〔HPアドレス〕http://www.redbit.ne.jp/~plaza/

リニューアル「ニュートン」イベント続々開催中

ストⅢ3rdでお馴染み、あの「ニュートン」が3月からリニューアルだ！ なんとビデオゲーム1PLAY100円（ものによっては2PLAY！）が、一部を除いて1PLAY50円設定になるのだ。どうよ！ もちろん、お馴染みのイベントも継続するぞ。ニュートンご無沙汰のプレイヤー諸君、3月から復活しようぜ!!

〔ニュートンゲーム大会リスト〕

3/4	15:00～	KOF2000東西大会予選
3/18	17:00～	ストⅢ3rd 3on3大会
毎週水曜	18:00～	ストⅢ3rdフリープレイイベント（参加費400円）
毎週土曜	19:00～	ストⅢ3rdランキングバトル（参加費100円）

【問い合わせ先】
板橋区志村3-24-3　TEL：03-3558-9766
〔HPアドレス〕http://www.game-newton.co.jp

ゲームセンターイベントリスト

2001 March

北海道

★麻生ミュージアム
札幌市北区北40-1-1 パボッツ麻生1F　011-736-6166
3/3　16:00〜　燃えろ!ジャスティス学園大会　◆参加費100円。参加賞あり。
3/4　随時　パズルゲームイベント(ミスタードリラー、テトリス、上海)
◆参加費無料
3/10　16:00〜　ギターフリークス大会
◆参加費100円。フリープレイ、参加賞あり。
3/11　12:00〜　ダービーオーナーズクラブ新馬戦大会
◆受付は前日まで。参加費1000円
3/17　16:00〜　カプコン VS.SNK大会
◆参加費100円。フリープレイ、参加賞あり。
3/18　16:00〜　バーチャファイター3tb大会
◆参加費100円。フリープレイイベント、参加賞あり。
3/18　12:00〜　ダービーオーナーズクラブ限定大会
◆当店DOC会員限定イベント。3月より会員受付を開始
3/20　随時　スポーツゲームイベント(スポーツジャム、パワースマッシュ、バーチャストライカー)　◆参加費無料
3/24　16:00〜　KOF2000大会
◆参加費100円、フリープレイあり、参加賞あり
3/25　16:00〜　鉄拳TTビギナーズ大会
◆参加費無料。フリープレイあり
3/25　18:00〜　鉄拳TT大会
◆参加費100円。　フリープレイ、参加賞有り。
3/25　16:00〜　ダービーオーナーズクラブ最強馬決定戦
◆受付は前日まで。参加費1000円
3/31　16:00〜　ギルティギアX大会　◆参加費100円

★札幌アミュージアム
札幌市北区北6条西6丁目1-2　011-281-3606　http://www20.freeweb.ne.jp/jisama/
3/3　ブラッディロア3大会　◆詳細は店頭にて発表。
3/10　バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
3/11　アシュラバスター大会
3/17　ストリートファイターⅢ大会
3/18　鉄拳TT大会　◆トーナメント形式。詳細は店頭にて。
3/24　ペンギンブラザーズ大会
◆トーナメント形式。腕みがいとけよ!　←本気で燃えるぜ!
3/25　ダービーオーナーズクラブ大会　◆新馬戦

茨城県

★アイアイ駅南店
水戸市桜川1-4-10　029-221-1001
3/4　14:00〜　ギルティギアX大会 3on3＆個人戦
3/11　13:00〜　スーパーストリートファイターⅡX 大会
3/25　バーチャロンver.5.66ランバト
●日替わりフリープレイ（19時〜21時、参加費無料）
月　KOF全シリーズ＆ストリートファイターⅢ
火　ブラッディロア3＆スーパーストリートファイターⅡX
水　バーチャロンver5.66＆ver5.4＆ver5.2
木　ギルティギアX
金　シューティングゲーム全般
土　体感ゲーム（店頭発表）

千葉県

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
3/24　9:00〜　ゲームの日　◆1時間300円で13時までフリープレイ。
3/25　16:00〜　ギルティギアX大会　◆参加費無料。
3/11　16:00〜　ZERO3↑（アッパー）大会　◆種目変更の場合アリ。

東京都

★ゲームファンタジア阿佐ヶ谷店
杉並区阿佐ヶ谷南3-35-19 MSAビル1〜2F　03-3392-6231
3/1〜3/7　COOL104タイムサービスイベント
◆COOL104のカードクリア枚数を競い、上位にはメダルをサービス

★ゲームファンタジア中野店
中野区中野5-52-15 ブロードウェイ185　03-3389-7670
3/2〜3/4　COOL104タイムサービスイベント　◆COOL104のカード25枚以上早くクリアした方にメダルをサービス。19:00と21:00〜の2回開催。

★立川ゲームオスロー5
立川市柴崎町2-2-27立川OECビル2階
3/17　17:00〜24:00　第3回VF3tb対戦会　◆参加費200円。時間内は対戦し放題。
3/24　12:00〜17:00
Welcome2001 Encore Party Volume2（パカパカパッション編）
◆パカ1、パカ2、パカスペX2がフリープレイ。

★ゲームセンターポパイ
足立区綾瀬4-9-31　03-3620-4873
3/18　15:00〜　第1回チキチキ 魁！ジャスティス学園大会
◆受付14:30〜。参加費100円。VM使用不可。トーナメント方式。ドリンクサービスあり。

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10
毎週金曜日　18:00〜23:00　スパⅡXフリープレイイベント
◆参加費500円でプレイし放題。
平日　10:00〜14:00　筐体タイムレンタルサービス
◆1時間1,000円で発売1ヵ月以上のゲームのタイムレンタルが可能。

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2　03-5330-8595　http://www.alpha-st.co.jp/
3/4 15:00〜　第6回KOF2000ランキングバトル
3/11　15:00〜　ストZERO3↑（アッパー）トーナメント大会
3/25　15:00〜　KOF2000 トーナメント大会
◆いずれも参加費無料。大会前にはフリープレイタイムも。トーナメント大会の上位入賞者には、豪華記念品も。
※質問は、電話・HPのEメールで受け付けています。

★ゲームプラザGAO
葛飾区西新小岩1-10-9アミューズ新小岩ビル1階　03-3696-5525
3/2、3　「ひな祭り!　取って撮られて!　ガオ祭り!」
◆景品大放出サービスと共に、女性客限定イベントも!　絶対にお得なので、ぜひ参加してください!!
3/1〜14　「GAO・カラオケJANJAN・まんが喫茶ホットステーション共同企画 ホワイトデーイベント!!」(仮)　◆ゲーム、カラオケ、まんが喫茶が融合する今だかつて無いイベント!! 1度に3度楽しめる!!
3/25　「第1回GAOビートマニアⅡDX大会」
◆GAO初の音ゲー大会です。各地区からビーマニⅡDXの猛者が集まります!!　腕に自身のある方はGAOに集まれ!!　エントリー受付中!!

★ゲームスポット21
新宿区西新宿1-15-4　03-3343-0010
3/10　13:30〜　ギルティギアX大会
◆トーナメント形式、参加費無料。エントリーを受付中
毎土・日　10:00〜　DDR4thMIX PLUS　1PLAY100円サービス
毎土・日　10:00〜　パラパラパラダイス プラス　1PLAY100円サービス

★ゲームサファリ
豊島区東池袋1-42-3 パチンコやすだ7号店2F　03-3981-2544
3/17　15:00　KOF2000　3 on 3大会　◆2人1チーム制。1人1チーム使用で、大将が負けたほうが負けとなる。ハメ、待ち等なんでもあり。使用キャラ・ストライカー自由、途中キャラ変更不可。

★ゲームEXC
杉並区上荻1-16-16 ユアビル　03-5397-9551
3/11　10:00〜　ギルティギアX予選大会1
◆上位8名は3/25の決勝大会に出場
3/11　10:00〜　燃えろジャスティス学園予選大会1
◆上位8名は3/25の決勝大会に出場
3/17　21:00〜　フリープレイモードイベント
◆1時間300円（4時間1000円）で店内のゲームやり放題。1:00まで
3/20　10:00〜　ギルティギアX予選大会2
3/20　10:00〜　燃えろジャスティス学園予選大会2
3/25　10:00〜　「GGX統一荻窪軍」遠征組迎撃大会　◆荻窪格ゲー全国制覇の野望（序章）。近隣各店の予選大会勝者による決勝大会
3/25　10:00〜　『燃えジャス』東京制圧出陣式決勝大会 恋のパラパラ大戦争大会　◆予選上位16名による決勝大会

★プラネットギオ（とかげ）
杉並区荻窪5-30-16 MTCビル1F　03-3220-3402
3/4　14:00〜　『GGX統一荻窪遠征軍』遠征組迎撃大会inとかげ　◆全4回にわたって行なわれるEXCとの共同大会予選。参加費無料。トーナメント予選＆総当たりリーグ戦。
3/17　19:00〜　第5回ソウルキャリバー　ローズマリーの赤ちゃん大会
◆ポイントランキングを集計します。トーナメント＆上位総当たり戦です。参加費100円。初心者には前原店員がレクチャー!
3/24　13:00〜　パカパカ五輪大武会傾舞伎者No.1決定戦
◆課題曲を決めてスコアを競う大会です。曲は当日発表です。
3/31　19:00〜　第1回ソウルキャリバー2on2 inとかげ　ときめけアベック大爆破作戦大会　◆予選トーナメント上位のチームで総当たり、前原店員がタッグを組んでくれる女性を募集中です!?
毎日　ギルティギアX1時間300円でフリープレイサービス　◆女性・高校生は200円。でぃずぃ〜とぢゃむっ娘のコスプレをしてくると……?

神奈川県

★パワースティック
鎌倉市大船1-23-7第52東京ビルB1F　0467-43-3034
3/25　14:00〜　第2回Power Stick 武闘会〜S.F ZERO3↑（アッパー）〜
◆事前エントリー制、受付3/5より。参加費100円。店内に設置してあるエントリー用紙に必要事項を記入して提出、引換えにエントリーチケットをお渡しします。参加者全員にドリンクサービスや当店のサービスチケット配布。

長野県

★アミューズメントパークNASA
長野市高田五反田1720　026-228-7434
3/18　13:00〜　ストリートファイターZERO3↑（アッパー）大会　◆参加費無料、トーナメント形式。大会中オレ-IZM、VMは使用できません。

新潟県

★芸夢'sZONE
新潟市南紫竹1-3-54　025-286-4117
3/4　11:30〜　第25回ギルティギアXトーナメント大会　◆全国大会も終了しホッとひと息……。しかしまだまだ熱いぜ!　当日受付、参加費100円
3/18　10:30〜　第4回燃えろジャスティス学園大会
◆EDキャラ使用可能!!　君のオリジナルキャラを見せてくれーっ!
3/31　18:30〜　第8回DOC最強馬決定戦
◆24日より参加受付、参加費1000円（会員800円）
※DOC会員募集中 DOCをもっと楽しむためのZONEオーナーズクラブ!入会費無料、ポイントをためて特典GET。大会参加の特典もあり。

愛知県

★ユーファクトリー豊明店
豊明市三崎町丸の内1−7　0562-92-9262
3/4　15:00〜　ギルティギアX大会
3/10　20:00〜　スーパーストリートファイターⅡX大会
3/1115:00〜　KOF98大会
◆すべて参加費無料。

★AGスクエア栄店
名古屋市中区錦3-17-14　052-961-7599
3/4　11:00〜　バーチャファイター 5on5　◆ビートライブ杯。
3/18　13:00〜　バーチャロンAG杯　◆月例の定期大会。

★AGスクエア豊橋店
豊橋市広小路1-18　ウェルプラザ油メックスビル1F　0532-52-7904
3/11　14:00〜　第6回ギルティギアX大会
◆使用キャラなどの制限はありません。

岐阜県

★ゲームセンターだいおう
岐阜市宇佐南3-7-5　058-274-3295
毎日　鉄拳タッグトーナメント。対戦台フリープレイ　◆鉄拳強化月間として3月末までフリープレイで営業しています。是非練習にお使い下さい。

京都府

★ニューマンモス
八幡市八幡水珀18-10　075-982-1973
3/24　18:00〜　VFRポイントランキング戦 in ニューマンモス　◆VF4の発表もありましたので、より盛り上げていこうと思っています。みなさん大会参加おねがいします。

大阪府

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部1-24-9　06-6317-0433　http://homepage2.nifty.com/challenger
3/4　17:00〜　第5回DCギルティギアX大会◆DC版GGモード使用のトーナメント戦、最終締切は当日の午後4時まで。参加費無料。
3/18　17:00〜　第1回ZERO3↑（アッパー）大会
◆トーナメント戦、最終締切は当日の午後4時まで。参加費無料。
3/25　15:00〜　第10回ソウルキャリバー大会　◆個人戦・15時〜(基板使用)、チーム戦・個人戦終了後〜(DC使用)。参加費無料、参加賞有

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉店
倉吉市見日町633
3/4　14:00〜　ビートマニアⅡDX4th大会
3/18　14:00〜　ストZERO3↑（アッパー）大会
◆100円2プレイ台もあります。

福岡県

★セガワールド博多店
福岡市博多区博多駅南6-7-33　092-481-1645
3/3　18:00〜　恋D氏主催オラタンランキングバトル
◆参加費百円　主催者：恋D氏
3/3　17:00〜　GGXリーグバトル「ギルティギアXバトルマニアックス」
◆各リーグの上位者が次のリーグに進むトーナメント形式のリーグ。2本先取制、キャラ制限なし、途中変更不可。参加費一人 200円
※GGXレベルアップ及び、3/18の3on3大会に向けた親睦イベント。パートナーを見つけてください!
3/18　13:00〜 ギルティギアX大会「3rd ROCK」
■第一部 3on3トーナメント　2本先取制3人一組の勝抜きトーナメント。キャラ制限なし 途中変更不可。一人から参加可能。参加費100円
■第二部 シングルリーグ予選＆決勝トーナメント　予選2本先取制リーグ、本選3本先取制トーナメント。キャラ制限なし 途中変更不可。予選より本選出場者16名を選出。参加費100円。

鹿児島県

★セガ・ワールド出水
出水市六月田町347　0996−67−4187
3/11　15:00〜　バーチャロン・北薩頂上決戦　◆ついに復活したゲーム大会。オラタン5.66の大決戦!　VMを手にしてお店に大集合!　鹿児島・熊本からのエントリーもお待ちしております。

〜「全国ゲームセンターイベント準備会」からお知らせ〜

ゲームセンター経営者の皆様、ならびにゲームセンターを愛する読者の皆様、弊誌アルカディアをご愛読頂きありがとうございます。また、「全国ゲームセンターイベント準備会」へ情報提供のご協力に対し、アルカディア編集部一同心より御礼申し上げます。
アルカディアらしからぬ文体で書いておりますが、結局、何を言いたいのかと申しますと、「このページのネタも全国から集まるようになってきたぜ、ありがとよ!!」ということです。しかしながら、我々アーケードゲームファンが待ち望むゲームセンターは盛り上がりはこんなものではありません。「ゲーセンの盛り上がりがまだ足らねーよ、もっと気合い入れてこーよ!!」という意味を込めて、より多くのイベント情報を集めたく、改めてイベント告知のご案内および注意事項を掲載させていただきます。というわけで、「たのむぜ、みんな!!　ゲーセン楽しもうぜ!」

【イベント告知に必要なデータ】

- **大会名**　イベント正式名称
- **主催者**　共催・協賛者など関係者含む
- **大会規模**　全国的、地域的、チェーン店、単独店舗のみなど参加店数
- **募集人数**
- **参加資格**　特に限定する事項あれば**明記をお願いします**
- **開催場所**　住所、連絡先、アクセス方法など。なお、ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得たうえで連絡をお願いいたします
- **日　程**　開催日時、参加者受付時間など
- **ルール**　設定やローカルルールなど可能な限り明記してください
- **連絡先**　参加希望者の問い合わせ先ならびに担当者名は必須です
- **FAX番号**　**次月よりこちらから記入用紙を送付させていただきます**

※上記について、可能な限り情報を頂けますようお願いいたします。また、参加者を集めるという行為には信用が必要であり、事故など不測の事態への考慮が必要となります。その意味から、主催者の電話番号・住所・担当者名は必須とさせていただきます。

【情報送付先・問い合わせ先】
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
全国ゲームセンターイベント準備会　係
WebサイトURL
http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html
E-Mail
location@arcadiamagazine.com

全国ゲームセンターイベント準備会

注意事項
ご存じのように、ゲームセンターは風営8号対象店舗です。風適法（正式には、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）を守ったうえでのイベント開催、ならびに弊誌への告知依頼をお願いいたします。



鷹島 翔（翔）
タクミの堅実なプレイスタイルにあこがれる18歳の専門学校生。いいことも悪いこともすぐに忘れ、熱くなるのも冷めるのも早い。目的を見つけると、そこに向けてしばらくの間ひた走る。

初心者STEP UP☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔

第6話：新アルカディアチーム誕生

Presented by CZ企画（ちゃっきー＆善之字元帥）
イラスト：VOVO

ウイッス、オレ鷹島翔。前回、オレはみんなと一緒にトスメGへと遠征に出かけた。大会が迫った店内は熱気ムンムン。そこでトスメGのエース、柿崎を発見し、果敢に勝負を挑むが……。

惜敗

チャリーン

そう、あれはアルカディアにカプエスが入荷したその日のこと。オレは柿崎にひたすら乱入し、数十回に渡って負けつづけたんだっけ。こんな状況で再び対戦することになろうとは、全然予想できなかったな……。

イスに座った瞬間、緊張感がオレの体を包む。しかし、固くなっているわけではないことは自分で判った。柿崎の使用キャラクターは不知火舞とガイル。レシオ2のエースキャラクターだ。この2人が本キャラであろうことは、今までの対戦を見て何となく感じる。

「翔はん、ヤツも本気でゴワスよ」
「行きます！」
ラウンド　ワン　ファイッ……

勝負は、わずかな判断力の差で決まった。大将のガイルをかなりのところまで追い詰めたものの、最後はソニックブームの跳び越しを読まれ、垂直ジャンプ強Pで落とされKO。

くそっ、また勝てずか……。

（いやぁ～、惜しかったでゴワス）
（そうですね。オイドン氏は柿崎とやって勝てますか？）
（ちと難しいのう……）
（実際、これまでの対戦を見ても、あそこまで柿崎を追い詰めたのは翔氏だけでしたからねぇ）
（向こう側もなんだかどよめいてたでゴワスな）
（柿崎としても冷や汗ものの勝利だったでしょうからねぇ。かなりビックリしてるんじゃないですか？）

その後ひとしきり対戦したオレたちは、トスメGをあとにした。

「みんな今日の成績は？」
「ううむ、ボチボチってとこでゴワスかな」
「ワタシは24勝3敗。まあまあってとこですかね」
「で、翔くんは？」
「ギリギリ勝ち越した……かなぁ？」
「柿崎との試合は本日のベストバウトでゴワしたよ！」

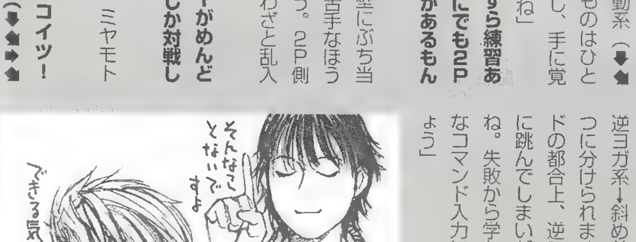
えっ、そうなのか？ 負けたから全然ダメかと思ったのに。

「うんうん、それは僕も見てたよ。対戦の感じだと、やっぱり大会でのライバルは彼のチームになりそうだからね。ほかのところから来てる人たちもいたけど、まあ、大丈夫かな」
「余裕でゴワス！」
「ですねぇ」
「それはいいけど、オイドンと氷室は柿崎と対戦したの？」
「いや実は……。ワタシ、そのときちょうど連勝中だったような……」
「し、試合前には……、そ、そう！敵に手の内を見せないのが常套手段ってヤツでゴワッス！」
「おいおい、しっかりしてくれよ。次の大会はキミたち2人と翔くんで出ることになるんだぜ」
「えっ？？？？」



ミヤモト＆タクミの2D格闘相談室

「おいタクミ、お前に手紙がとどいてるぞ。え～と、ヤハタ ヨシトモくんからだぞ」
「ちょっとミヤモトさん、すでに開けてるってのはどういうことですか？」
「まあいいじゃねぇか。なになに？ コマンド入力がうまくなる練習方法を教えてください、だってよ。そんなのはなぁ、ノックだよノック。オレもストⅡの立ちスクリューんときゃあ、血豆が潰れるまで回したもんだぜ」
「そういう側面はもちろんありますね。やれば絶対うまくなる、ということを信じて続けることが第1条件かな。とくに波動系（⬇↘➡）、昇龍系（➡⬇↘）、真空波動系（⬇↘➡⬇↘➡）ぐらいまでのものはひとつのコマンドとして認識し、手に覚えさせることが大事ですね」
「やっぱそこまではひたすら練習あるのみだよな。でも、誰にでも2P側苦手、とか得て不得手があるもんだぜ」
「そうですね。そういう壁にぶち当たった場合も、逃げずに苦手なほうを積極的に練習しましょう。2P側が苦手なら、そっちからわざと乱入するとかね」
「いやぁ、立ちスクリューがめんどいもんで、オレ1P側でしか対戦しないんだよなー」
「それがダメなんですよ、ミヤモトさん」
「なにぃ～？ 生意気にコイツ！ まあいい。で、龍虎乱舞（⬇↘➡↘⬇↙⬅）とかレイジングストーム（↙➡↘⬇↙⬅↘）みてぇな難しいヤツはどうすんだ？ はっきり言ってできる気がしねぇぞ！」
「それらの場合は、自分の中でパーツを切り離して考えられるようになりたいですね」
「パーツ？ なんじゃそりゃ」
「龍虎乱舞の場合は、波動系＋逆ヨガ系（➡↘⬇↙⬅）に分解するんです。両方のコマンドを経験済みなら、案外早くできるようになりますよ。それぞれのパーツをしっかり意識しながら入力できれば、理想ですね」
「あの複雑怪奇なレイジングストームはどうよ？」
「あれは、しゃがみガード（↙）→逆ヨガ系→斜め前＋ボタンという3つに分けられます。しかし、コマンドの都合上、逆ヨガに移行するときに跳んでしまいがちなのが難点ですね。失敗から学んで、少しずつ正確なコマンド入力に近づけていきましょう」



ゲー事典 製作裏話1：今回の師匠役のタクミくん。最初はちょっとクールで、愛想のないヤツという設定でした。もちろんモデルは某マンガの主人公。途中からだいぶいいヤツになりましたけど。製作裏話2：いつのまにか一人歩きをはじめてしまったミヤモト先生。こんなに登場回数が多くなるとは、筆者も予想していませんでした。今後もしばしば登場することになるでしょう。



氷室　田吾作（ひむろ　たごさく）
見た目は美形だが行動は不審。アパレル関係の仕事をする22歳。将来はデザイナーになりたいらしいがセンスに疑問。女キャラ好き。



持田　太（オイドン）
一見、40代にも見えるが、実は22歳の大学生。氷室とは、中学時代からのつき合いである。投げ技を主体とする重量級キャラを愛用。



沢登　巧（タクミ）
アルカディアで働く店員のひとり。ポーカーフェイスが女の子に人気の22歳。正統派キャラを好んで使い、冷静沈着な試合運びが得意。

タクミの告白

タクミさんが突然発したそのひと言に、みんなは凍りついた。

「ど、どういうことですか、タクミさん！」

「そうでゴワス！」

「タクミ氏、いきなり変なこと言わないでくださいよ」

今までの盛り上がりがウソのように、重苦しい雰囲気があたりを包む。オレたち3人は、次にタクミさんが発する言葉を固唾を飲んで待った。

「実は、今度こっちを引き上げることになってさ……。親元に戻らなくちゃならないんだ。そのおかげで今度の大会に出られない、ってことじゃないんだけど。ホラ、次はないだろ？　だから今回から翔くんにあとを頼もうかと思って」

そ、そんな……。タクミさんがいなくなる、なんてことは想像したこともなかった。オレはいったいどうすればいいんだ？

「そんな顔するなって。翔くんがいれば、大会は大丈夫だよ」

「ははあ、あれほど翔氏に肩入れしてたのは、そういうわけだったんですか。おかしいと思いましたよ」

「みんなに言うのが遅れたのは、ちょっと悪かったと思う。でも、もう決めたことなんだ。翔くん、キミには間違いなく光るものがある。自信を持っていい。僕の穴は十分に埋められるはずだよ」

「タクミはん……」

本当にオレで大丈夫なんだろうか。でも、タクミさんがそういうなら、答えはひとつしかない！

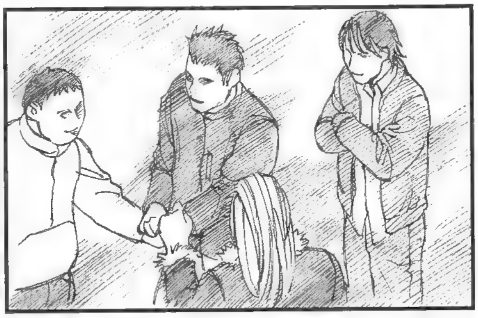
「ハイ！　やらせていただきます！」

「そうそう、その意気！　で、オイドンと氷室も翔くんと組むことに異論ないよね？」

「もちろんでゴワッス！」

「頼みましたよ、大将」

そして、オレたち新生アルカディアチームはがっちりと握手をかわした。大会まで残すところあと1日。これからできることはいくらもないが、やるしかない！



最終補強計画

さて、大会前日の土曜日。オレたち4人は当たり前のようにアルカディアに集結した。目的はもちろん、大会用の練習だ。

「今日は大会に備えて、みんなの足りない部分を補おうと思う。昨日多かったのは、EXユリとバイスだね。もちろん柿崎対策に舞とガイル戦もやっておこう」

「じゃあ、ワタシがガイル以外をやりますよ」

「そうだね。まずはオイドン、昨日の対戦を見ていると、どうやらEXユリの雷煌拳に手も足も出なかったみたいだけど？」

「それはいつものことでゴワス」

「まあ確かに、コンスタントに勝ち越すのは難しい。でも大会は一発勝負。それ用のネタぐらいは持っておいたほうがいいんじゃない？　翔くんも交代で乱入してね」

「わかりました」

それから約1時間、オレとオイドンさんは交互に氷室さんに乱入した。

「オイドンさん、エリアルロシアンスラムってのはどうですかね？」

「お、それでゴワス。いざ大会で固まらないように練習するでゴワス」

「オイドン、間合いも確認しといたほうがいいよ」

今までとは違うこの雰囲気。タクミさんが去ってしまうのは残念だけど、チームの一員として頑張っているという感覚は妙にうれしい。

「さあ、そろそろかな。氷室、交代だ。僕がガイルをやるよ。いいかい、ガイルってのはソニックからの攻めと対空防御が……」

タクミさんのガイル！　柿崎対策としてこれ以上のものはない。

「氷室、左右を入れ替えて、ガイルの溜めを消さないと……」

「オイドン、ソニック見てから回り込むなら……」

「翔くん、ソニックに前弱Kを……」

特訓が終わったときは、もう閉店間際。灰皿を片付けるミヤモトさんに挨拶したオレたちは、いつものジョナサンへと向かった。そこでもタクミさんは、ガイル戦のポイントをいろいろと教えてくれた。

「タクミさんありがとうございます。なんだか自信がついてきました！」

「それそれ。前日のやり込みがそのまま大会に反映されるとは限らないけど、自信をつける事はとても重要なんだ」

「それに、緊張感のある雰囲気も！」

「そうでゴワスな！」

〜次の日〜

チュン、チュン

「いよいよ今日か……」

こんなに緊張するのは、あこがれの明子ちゃんにラブレターを渡した日以来だ。うわ、イヤなことを思い出しちまった！　あの手紙はひどかったなぁ。しかも授業中みんなに回されてたっけ……、てなことはどうでもいい。よし、行くぞ！

「かあちゃん、トンカツ一丁！」

「あら、めずらしいね。あんたが自分からトンカツだなんて」

「今日は一世一代の大勝負なんだ」

「そうかい。ちょうど昨日の残りがあるから、たんと食ってきな！」

「サンキュー！　かあちゃん」



タクミのちょっとクールダウン

ゲーセン友達は、通っていれば自然に増えていくもの。しかし、今あなたのとなりにいる人は本当に友達といえるのでしょうか。他人の心の奥底は誰も窺い知ることのできない領域なのです。

隣人を食事に誘ったとき、YESの答えが出てくるまでの遅さに違和感を感じたことはありませんか？　気付くと店内に1人取り残されていたことはありませんか？　まずは親友から疑ってみましょう。

隠れ村八分チェック

- ●あいつチームバトル出ないとか言ってなかったっけ
- ●ボタンが壊れていることを教えてくれなかった
- ●閉店するとみんなどこかへ向かっていく
- ●ゲーム中横に座ってくれる人がいない
- ●気づくとみんなメシに行っている
- ●みんなはマリオカートらしい
- ●あれ、あんな常連いたっけ？
- ●知らない飲み会があった
- ●夜道が寂しい



「覚悟は決まった！いざ出陣！」

果たして翔は修行の成果を見せつけることができるのか？　いよいよ次号、トスメG杯開戦！

アルカディア編集部 無 責任編集
ゲーマー用語の基礎知識

**前号に引き続き、音ゲー用語を掲載。前号に載せきれなかった分も含み、これで音ゲー博士だ!?
さて、そろそろ本誌でも音ゲーコーナーが復活しても良い頃だが、お上のご機嫌はいかがかしら？**

Text：はまー
挿し絵：きらりや

今月のキーワード
『音ゲー』

※記事内の記号について
「(同)」……同義語を表します。
「(類)」……類義語を表します。
「(対)」……対義語を表します。
「例>」……使用例です。
　また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼サ行▲

シャドー[shadow]

　他人がプレイしている時、その譜面を見ながら、さも自分がプレイしているように運指やステップを練習する様。度が過ぎると、末プレイ側のコンパネを使って（赤の他人の隣りで黙々と）カチャカチャもしくはドカドカやり始める人も。上達したい気持ちは分かるものの、いきなり手をヒラヒラさせたり地団駄踏んだりするのは見ていてかなりの違和感を覚えるので、影でウワサされたくなければ控えるのが賢明。



▼ナ行▲

ナンバー[number]

　曲を表す音楽用語。「レコードの○曲目」を語源とする、という説もあるが、音楽ゲームでは特にナンバーが振られていることはない。しかし、何となくカッコいいので使ってみたくなる言葉である。(例)この～はノリノリのポップチューンで……。

▼ハ行▲

パフォーマンス[performance]

　黙々と譜面どおりに正確にこなすだけでは、傍目に見てもかなり不気味……ということで、「自分は最高に楽しんでるぜイエー！」ということを主張するために、体を揺らしたり飛び跳ねたり回転したりしながらプレイすること。演奏系のゲームでは、譜面を本などで完全に隠したり、スティック1本でプレイすることなどもこれに含まれる。よく練られてスマートなパフォーマンスは、見ているほうも楽しくなってくる。が、必要以上に自己主張してしまうと逆に場がサムくなってしまうので、世間的意識調査と自己の腕前のバランスチェックは常に怠らないようにしたいところ。

判定[decision]

①オブジェを処理した際、それがどれだけベストタイミングに近いかを計る要素。完全に一致、もしくはそれに相当する誤差の少なさであれば「Great」「Perfect」などの良い評価が得られ、逆にズレが大きいと「Bad」「Poor」「Miss」などの悪い評価になってしまう。また、その評価の幅はゲームや曲によって大きく違い、譜面自体は簡単なのに判定がきつい（良い評価となる受付時間が短い）ために、曲の難度が上がってしまうこともある。

②判定ライン。オブジェがここを通過したときにタイミングよく処理すべき目印。

BPM

　音楽用語で、「Beat Per Minutes」の略。いわゆるテンポのことで、1分間に四分音符を何回打つか、ということを表す。数値が大きいほどテンポが早く、ガバなどのコア系ジャンルでは200BPMを超えることもザラ。BPMに合わせて譜面のスクロール速度もアップするので、初心者は目が追いつかなくなることも。最初はR&Bやヒップホップなどの遅い曲で慣れましょう。

ボーダー[border]

　ビートマニアシリーズで、ゲージ残量がゲームオーバーにならないギリギリの状態でクリアすること。もしくは、その時に入るボーナス点のことを指す。ビートマニアは、基本的に1曲あたりの最高得点が10万点に設定されているが、曲終了間際にワザとミス（空打ち）することでさらにボーダーボーナスを取る（10万点以上獲得する）こともできたため、スコアを狙うプレイヤーの間では「どんなタイミングで空打ちするか」の研究が進んだこともあった。(類)シークレット

▼マ行▲

モード[mode]
（ランダム・ハイスピ・ヒドゥンサドゥンなど）

　やり方、方式。ゲーム用語としては、特別なプレイスタイルを設定すること。ゲーム全体のモードとしてのライトやエキスパートのほか、カスタマイズという面でのランダム（オブジェのパターンがデタラメになる）、ハイスピ（ハイスピード。譜面の間隔が広くなる。曲のテンポ自体は変わらない）、ヒドゥン（譜面が途中で消える。(対)サドゥン）などがある。昔は複雑な隠しコマンドを入力しなければできないものもあった。

▼ラ行▲

リンク[link]

　コンシューマ版（おもにプレイステーション）とメモリーカードを介してデータをやり取りすること。家でつくったオリジナルの譜面をゲームセンターでプレイしたり、アーケードで遊んだ曲を家でも遊べるようにするなどの仕様。音楽ゲーム用語として、セッションとは区別されている。以前ダンスダンスレボリューションのオブジェ（矢印）をパッ○マンやソ○ッ○ウにしてプレイしている人を見たが、解釈の仕方を間違えると若干危険なような気がしなくもない。



COLUMN プレイ時間

　音楽ゲームの1曲あたりのプレイ時間は、大体1分20秒～2分前後と相場が決まっている。とくに長いものでも、ドラムマニアやギターフリークスのロングバージョンといった例外を除けば、パカパカパッションの3分が最長だろう。一般的な曲で3分半～4分、ダンス系やジャズの長いものだと8分を超えるものもあるが、それらに比べるとずいぶん短い印象を受ける。

　しかし、原曲があるものでも短く編集するのにはいくつかの「ワケ」がある。考えられる一番の理由は当然インカム効率。どの音ゲーも、ほぼ1プレイ10分が相場になっている。「それなら4分の曲を2回遊ばせてくれてもいいじゃないか」という意見も出てくるだろう。しかし、音楽というのはジャンルによって展開の仕方に多くのバリエーションがあり、曲の尺も全然違ってくる。1曲のプレイ時間が極端に違うと、音ゲーの曲セレクト方式では（ゲームとして）具合が悪い。音楽的にも、例えば本来打ち込み再生となる曲を手で演奏するとなると、単調すぎてダレる可能性も否定できない。ジャンルによらずテーマを認識でき、かつ曲として成立する構成要素が、2分という時間に凝縮されているのだ。このダイジェスト的な「お得感」も、音ゲーの流行った要因の1つかもしれない。

惜しくも！選落ち用語

初見【しょけん】：初めて遊ぶ曲。1回目のプレイ。レベルの高い曲を初見でクリアできると「自分ってすげー才能あるじゃん!?」などと思ってしまう（まあ、実際に才能がある人もいるだろう）が、あまり声高に自慢して回るとウザがられるので注意。初見でできなくとも、努力して上達する喜びを味わえるのが音楽ゲームの良いところなのだから。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

ゲームに関する裏技情報は、いつの時代もみんなの興味をそそるものです。以前に一度AQ関連のご紹介をしたわけですが、今回はピュアにコマンドや裏技、設定変更などを中心としたサイトを選んでみました。情報を有意義に使って、ゲームをもっと楽しく遊びましょう！

Text: Joe/原稿執筆時は1月末なんですが、すげードカ雪です。行くのがつらいけどゲーセンが空いてるぜ！

「裏技・コマンドサイト」

FANTASTIC VISION

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　個人活動　オールドゲーム　基板

http://ww2.tiki.ne.jp/~greener/

携帯電話での閲覧にも対応した裏技公開サイト！

サイト全体に文字情報を中心に掲載しており、快適なアクセスが可能だ。

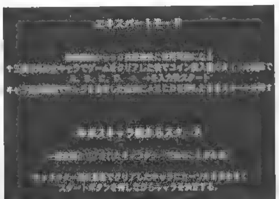


ゲーセンの店員をしながら集めたという、裏技集がメインコンテンツ。

内容的には、裏技というよりも一般に公開される各種コマンド情報、さらに基板所有を前提としたコマンドや設定も掲載されており、ある意味資料的価値が高い。調べたいゲームに辿り着くのに、数回のクリックとメニュー選択が必要になる。

掲載されているタイトルは、昨今のゲームであれば一通り揃っているなという感があり、シューターも格闘ゲーマーも利用できる。

また、トップページのトピックスが色々な新着情報を掲載しており、ゲーマーであれば是非とも巡回対象に加えたい。



表示される裏技情報の例、写真は『形意拳』に関する情報だ。

サイト管理人 グリーナー

一応会社員でインターネット歴3年。ゲーム歴17年。ゲーセン店員経験アリ。



最初は裏技を自分自身が忘れないために作成していたのですが、気がつくと結構なタイトル数になって見に来てくれる人が増えてました（笑）。

裏技に関してはこれからもできるだけ見やすいページを作成していきたいと考えていますので、情報協力をお願いします。

それと携帯電話用サイトも作成してるのでそちらをゲーセンのお供に！

裏技王

攻略　ハイスコア　掲示板　サウンド　CG　プログラム　個人活動　オールドゲーム　基板

http://www.urawaza-web.com/

アーケードゲームの裏技を公開しているサイトです。

裏技ページへは「アーケードゲーム裏技集」をクリックせよ！



260を超えるタイトル数が売りで「アーケードゲーム裏技集」がメインコンテンツ。情報としてはゲーム毎でのページ構成を基本にしているが、印刷して持ち歩くのに便利なメーカー毎のものもある。

掲載される情報は、管理人提供以外にもメール等での投稿を常時募集している。提携サイトも含めた他サイトへのリンクも充実しているので、各種情報を「アシ」で探す起点としても優れている。

また本サイトでは裏技webリングへの参加も呼びかけている。ゲームの裏技を取り扱っているサイトは是非とも参加して、お互いの交流を深めてよりゲームを楽しんでほしい。



登録されているメーカー一覧。ここから、メーカー別・ゲーム別のページへ辿っていく。

サイト管理人 ryu-ko(りゅーこ)

ゲーム（歴は10年ぐらい）が趣味の26歳。インターネットは初めて1年ぐらいと、案外浅い。



裏技王[URAWAZA-WEB.COM]は発展途上であり、もっとパワーアップしていく予定です。

掲示板も用意していますので、とりあえず何か書いてもらえればと思います。そこからお友達になりましょう!!

ところで最近のゲームですが、今後はリアル志向のゲーム……バーチャルリアリティを使って何か出てほしいですね。

R2の妖しい隠れ家

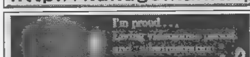
サイト名　R2'spage
サイト概略　ゲーセンに行った時に使うためのメモが充実！

http://www.r2page.com/



サイト名　格迎館
サイト概略　格ゲーと音ゲーに分類されている。各読み物もお勧め！

http://kakugeikan.tripod.co.jp/



サイト名　あいおう
サイト概略　コマンドに加え、ゲームスペック解説が丁寧。

http://www.asahi-net.or.jp/~pm9m-tkhs/

未来の扉

サイト名　未来の扉
サイト概略　フレームを利用した見やすいページ、オンラインで見るべし。

http://members.tripod.co.jp/himemako/



サイト名　撃針
サイト概略　アルケディア（お？）は携帯アクセスにも対応。

http://www2.to/gekishin/

テクの部屋
Arcade Game Information Repository

サイト名　Arcadegame Tex
サイト概略　テクとして集められたゲームタイトルが充実してます！

http://www.geocities.co.jp/Playtown/8524/

WWWの泳ぎ方 TIPs



http://www.gameha.com/

── WWW、泳いでいますか？

ブラウザが起動して最初に表示するサイトをポータルサイトなどと呼ぶわけですが、みなさんはどんなページにしていますか？

今回はゲーマーのポータルサイトの候補のひとつとして、ゲーム専門検索サイトである「ゲーム派ドットコム」をご紹介します。ゲーム系検索サイトはサーファーズパラダイスやゲーマーズターミナルなど多数ありますが、本サイトもそのひとつ。

その特徴のひとつが、圧倒的な量を誇るカテゴリ分類。ゲームジャンルやゲームタイトルに加え、キャラクター別というマニアックなカテゴリも提供されています。使えば分かりますが、ワンクリック・サーチは超便利です！

もう一つの特徴が他の検索サイトとの提携と検索サイトへのリンク。メジャーな検索サイトだけでなくゲーマー御用達の検索サイトへもふんだんにリンクされています。

そしてこれらの情報がトップページにすべて掲載されており、「ゲーム派ドットコム」をブラウザを起動して最初に表示するサイトにしておくと、ゲーム系検索、他のゲーム検索サイトへのジャンプ、Yahooやgoo等のメジャー検索サイトへジャンプでき、こりゃまた便利！　なワケです。

これを機会に、自分にマッチしたポータルサイトを見つけてください！

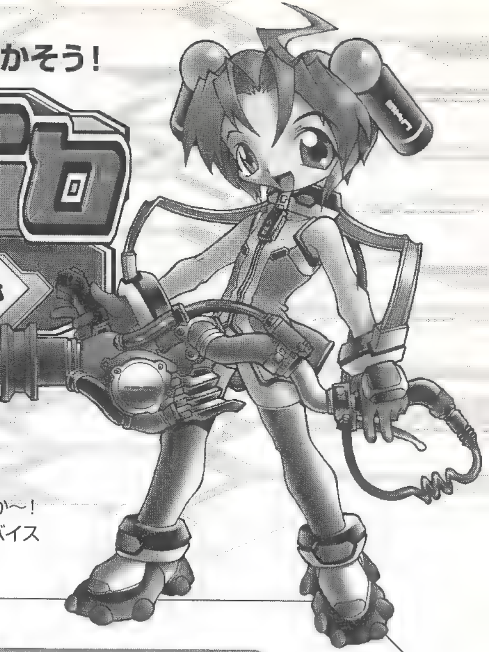
泳ぎ方PLUS

今回の裏技情報サイトはコマンドや設定変更などを中心としていますが、ゲームをプレイするベースとなる情報もあります。対戦攻略に、データ等の情報にと自分に合わせて活用するべし！　なのだ。それと、「扱ってほしいお題」や「扱ってほしいサイト（自薦他薦問わず）」は相変わらず募集してます。post@arcadiamagazine.comで形式を問わず受け付けてます！

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態 arcader-neo

電界 **アーケーダー・ネオ** 接続



第14回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『チャンネルスイッチ蘇生計画……山本さんシリーズ第3回』

特殊コンパネ上等！　チャンネルスイッチ最高！　というわけで、今月もレアデバイスシリーズでいくぞ。みんなついてきてるか～！　今回のお題は、チャンネルスイッチだ。テレビのチャンネルツマミのように、カチカチと回転させることで8方向入力するデバイスなんだけど、みんな知っているかな？　とっくに絶滅したデバイスで、これまた入手困難なのだ。

チャンネルスイッチ蘇生計画

概略を知る！

今回は、伝説のレア入力デバイス「チャンネルスイッチ」を取り扱っていくぞ！　製作記事は、例によって三重県の山本さんの手によるものだ。マジで凄いよね、この方。自分の出る幕なぞまったくないね！　しばらく、三重県の山本さんに本コーナーの行く末をゆだねていく予定なので、今後もなんとか本コーナーを支持していってほしい！

閑話休題。今回のテーマであるチャンネルスイッチとは、一言でいうと「回せるボタン」のことだ。

ガスレンジの点火ツマミのような把手がついていて、それを回すことで8方向入力、押し込むことでスイッチONという動作をする。

ゲーム中では、把手回しでプレイヤーキャラの撃ち出す弾の射出方向をコントロール、押し込みで弾の射出、といった使われ方をしていた。

チャンネルスイッチを採用したゲームにはシェリフ／任天堂('79)、ワイルドウエスタン／タイトー('82)、フロントライン／タイトー('83)、ティンスター／タイトー('84)がある。初期の陸戦ゲーム(ARCADIA No.1のP122参照)の操作系の要となったデバイスだ。

チャンネルスイッチもまた、それ自体でゲーム性の多くを担う側面があり、それなしではゲームが成立しないのだが、現存する数がこれまた少ない！

上で紹介したゲームの中で、中古市場で入手しやすいものはフロントラインだが、チャンネルスイッチ付きのものが非常に少ない。ほとんどないといってもいいぐらいだ。

従って、フロントラインなどのチャンネルスイッチ採用ゲームを入手しても、ちゃんと遊べるようにするにはプレイヤー側の工夫が必要となる。

そんなニーズ(？)に応える形で、今回はチャンネルスイッチをテーマとさせていただいた。

現在では絶滅してしまったデバイスだが、まだまだ可能性は模索できる余地があるはずなので、懐古の意味でなく、現代に復活してほしいものだ。

さて、今回の製作記事も、チャンネルスイッチの動作を再現する2タイプのレプリカを用意した。

例によって、オリジナルの動作そのままに再現された機械式と、難度の高い機械加工を回避しながら、動作を再現した電子式の2つだ。

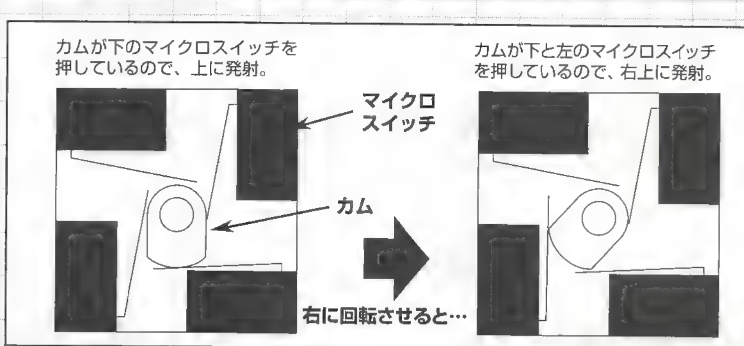
今回の機械式は、既存のジョイスティックを改造することで、加工の難度を下げる指向でいっている。

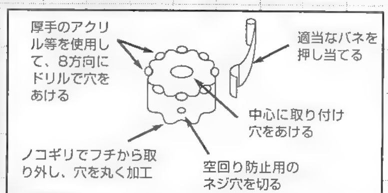
改造のベースとなったのは、JLW-TM-8という三和電子工業製のジョイスティックだ。

これを使えば、作例通りに製作することで、スムーズな改造ができることと思う。

ただし、上のカコミ内で触れた通り、「ラチェット機構」は省略しているため、カチカチというクリック感はない。しかし、フロントラインでは画面上のキャラクターを見れば発射方向がわかるため、実用上の問題はないだろう。オリジナルの感覚を重視する向きは、ラチェット機構の実装に挑戦してほしい。

チャンネルスイッチの動作原理





チャンネルスイッチは、レバーのように上下左右4つマイクロスイッチで構成されている。中央のカムが回転するとマイクロスイッチが順に押されていき、8方向入力となる構造だ。今回製作するチャンネルスイッチは8方向への「ひっかかり」が省略されているが、左に紹介する「ラチェット機構」を追加することで再現できるぞ。実物も同様の構造だ。

機械式&電子式チャンネルスイッチ写真集

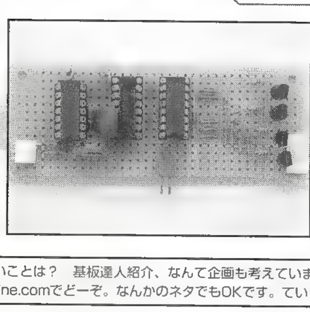
本文中には写真を入れられなかったので、ここに掲載してみたぞ。



軸受けを外したところ。カムの様子がわかるかな？



スイッチは、白い樹脂部分を平らに加工してある。

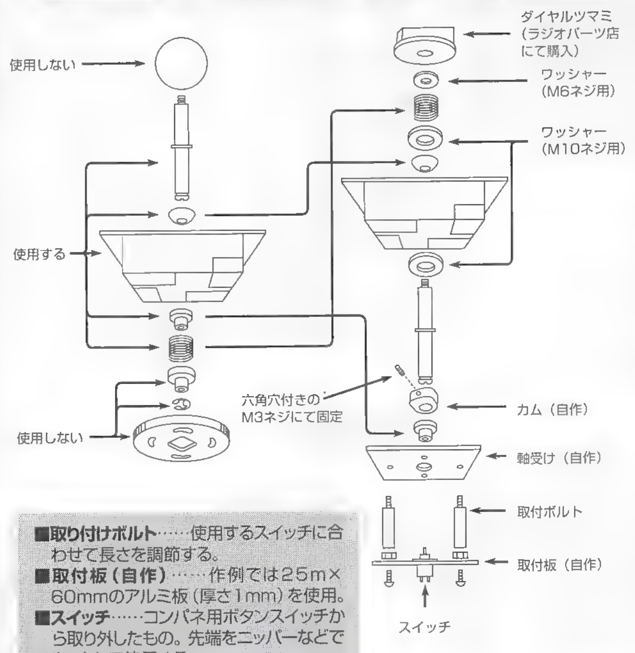


改造後で、左端のICの右隣りに可変抵抗が見える。

ゲー事典　**E-mailとかハガキとか募集中**……みなさんはどんなふうに基板を楽しんでいますか？　知りたいことは？　基板達人紹介、なんて企画も考えています。どうぞE-mailとかください。ハガキの場合は、編集部「アーケーダー・ネオ係」でOK。E-mailは、arcader@arcadiamagazine.comでどーぞ。なんかのネタでもOKです。ていうかネタ募集中！（担当編集）

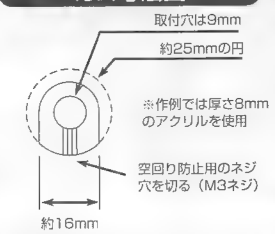
機械式チャンネルスイッチ

機械式チャンネルスイッチ組立図

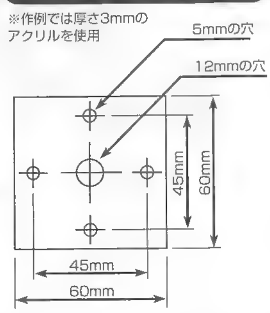


■**取り付けボルト**……使用するスイッチに合わせて長さを調節する。
■**取付板（自作）**……作例では25m×60mmのアルミ板（厚さ1mm）を使用。
■**スイッチ**……コンパネ用ボタンスイッチから取り外したもの。先端をニッパーなどでカットして使用する。

カム寸法図



軸受け寸法図

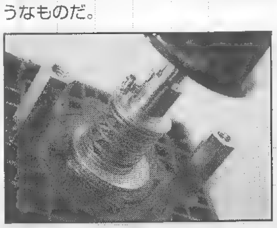


改造のベースになったジョイスティックは、先述の通り三和電子工業製のJLW-TM-8。三和電子工業製品は、同社のホームページ（http://www.sanwa-d.co.jp/）から通販で入手可能だ。1つ¥1,650で買える。


機械式チャンネルスイッチ完成写真。感涙ものだ。

改造の指針は、グリグリと3次元的な動きをするジョイスティックの軸を、軸受けで押さえ込んで回転運動のみに制限し、スプリングと新設のスイッチを仕込んで、押し込みによるスイッチON/OFFを可能にするというものだ。

作業で一番難しいと思われるのは、なんといってもカムの加工だろう。この加工をクリアできれば、あとは完成したようなものだ。

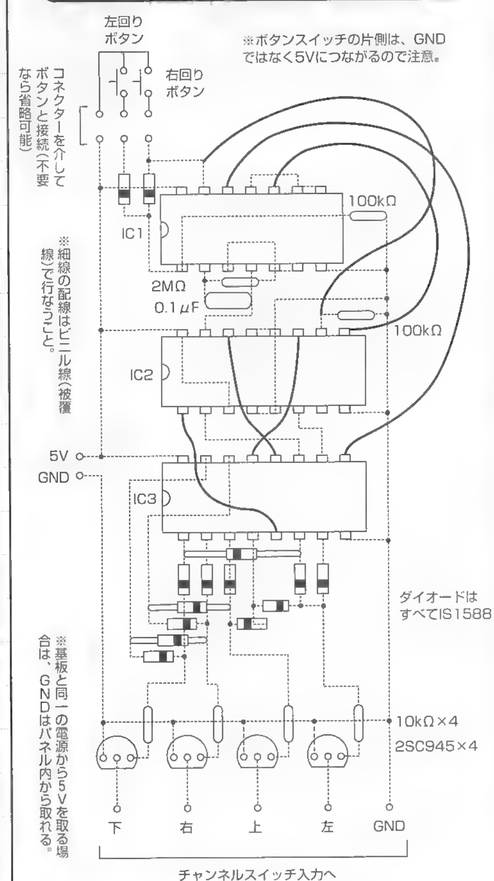

スペーサーを入れているが、干渉物がなければ必要ない。

電子式チャンネルスイッチ

この電子式チャンネルスイッチは、チャンネルスイッチの方向制御の機能を、「右回りボタン」「左回りボタン」の2つに肩代わりさせるものだ。つまり、機械式チャンネルスイッチ1つの機能を、「右回りボタン」「左回りボタン」「発射ボタン」の3つでまかなわせるわけだ。その動作は次のような感じだ。ボタンをチョイと押せば、その方向に1方向分回転、ボタンを素早く連打すれば、その方向にすばやく回転。ボタンを押しっぱなしにすると、自動的にその方向に回転し続ける。

ただ、回路の都合で左回転の時だけ1回転するのに9回ボタンを押す必要がある（正面で2回押す必要がある）点は、あらかじめご了承願いたい。8回で1回転という動作をさせようとすると回路が複雑になるので、今回はあえてこの仕様になっている。

電子式チャンネルスイッチ実体図

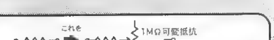


使用部品表

部品番号	品名	個数
IC1	4011	1
IC2	4510	1
IC3	4028	1
トランジスタ	2SC945	4
ダイオード	IS1588	14
抵抗	2MΩ	1
抵抗	100kΩ	2
抵抗	10kΩ	4
コンデンサ	0.1μF（104）	1

※このほか、穴あき基板、ICソケットなどを必要に応じて。

ゲー事典 **電子式チャンネルスイッチ改造法**……電子式チャンネルスイッチで、回転ボタンを押し続けたときの自動回転スピードを調整可能にするには、回路中の2MΩの抵抗の場所を、1MΩの抵抗＋1MΩの可変抵抗を直列につないだ右図のようにするといい。



HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1987年／昭和62年

ナムコ

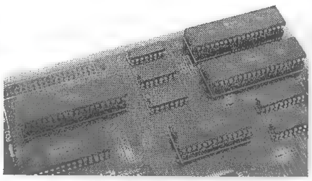
パックマニア/Pac-Mania

開発元	ナムコ	ジャンル	ドットイート
発売元	ナムコ	操作系	4方向レバー＋1ボタン

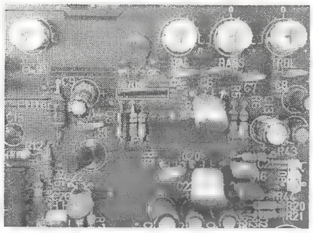
システムボード	ナムコシステムⅠ
CPU	6809×3　HD63701×1
サウンド構成	YM2151＋ナムコ＋サンプリング
表示色数	カラー
スペック	JAMMAハーネス・2枚基板＋5V＋12V電源

二十一の魂 そして名作は四度蘇る

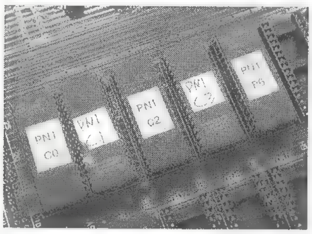
Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



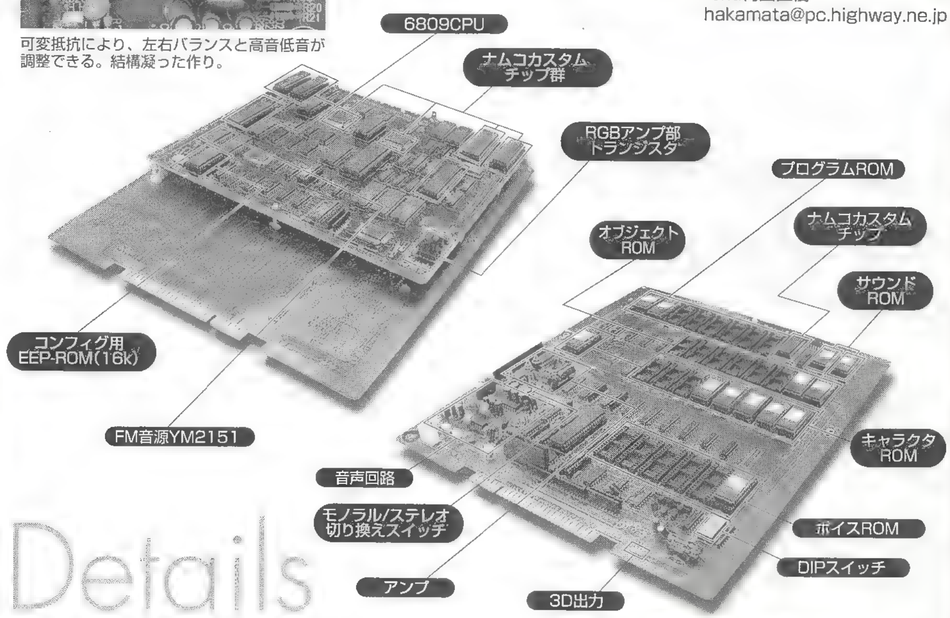
ナムコは昔から6809が得意。なんと3つ搭載。このほか、HD63701も1つ搭載。



可変抵抗により、左右バランスと高音低音が調整できる。結構凝った作り。



ナムコはすべてのゲームにアルファベットによる略号が付く。本作は「PN」だ。



用語解説

多産：このシステム基板に対応したタイトル数が多いのは、当初年間リリース数を約束する保証書付きで、この基板が販売されたことによるものだろう。だから晩年にはピストル大名とか倉庫番とか……(以下略)。

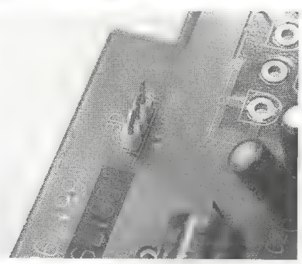
色ヌケの故障：表裏にトランジスタが6個載っている箇所がある。モゲると色が出なくなるが、交換すれば直る。

対応タイトル：クエスター、ドラゴンスピリット、パックマニア、ブレイザー、妖怪道中記、ギャラガ'88、スプラッターハウス、爆突機銃艇、フェイスオフ、超絶倫人ベラボーマン、メルヘンメイズ、プロテニス ワールドコート、プロ野球 ワールドスタジアム、デンジャラスシード、ブラストオフ、ロンパーズ、ワールドスタジアム'89開幕版、倉庫番DX、ピストル大名の冒険、ワールドスタジアム'90激闘版、タンクフォース(究極ビデオゲームリスト1999参照)

HARDWARECHECK

ナムコの代表的なシステム基板です。出始めは「システム87」と呼ばれていたのですが、数年に渡って使われることになり、名称変更されたようです。サブコネクタを使うことでセンサーダイアル(クエスター)を使ったり、半アナログSW(ベラボーマン)やJAMMA規格以上の数のボタン(フェイスオフ)も可能でした。

ただ、エッジコネクタ横にある3D端子を使ったタイトルは、残念ながらついにリリースされませんでした。



これがついに使われることがなかった3D端子。残念な話だ。

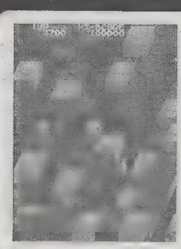
君は知っているか？

本作は実に輸出に強かった。まあ海外でのパックマン人気を考えれば、当たり前のことなんですけどね。

本作はパックマンを3Dにして、ジャンプボタンをつけただけのゲームなんですが、このゲームの奥底にも、やり込んだ人のみ触れられる領域があることを私は知ってしまいました。

数あるシステムⅠのタイトルの中からこの『パックマニア』を選んだのは、「超絶攻略ビデオ」鑑賞という個人的体験が大きく影響しています。ハイスコアラーのプレイたるや、首が痛くなってる(縦画面だから)のを忘れるくらい凄まじいものでありました。足の踏み場もないように見えるモンスター密集地を、見切りのジャンプ一つで脱出したり。とはいうものの、ゲーム内容は誰でもわかるもので、いうまでもなく『パックのマニア』じゃなくても気軽に遊べます。

ところで、ナムコのゲームは発売からカブらないように略号がつけられています「PM」はパックマンなので、パックマニアは「PN」となっています。ナムコ基板業界(?)では常識といえるものなんですが。



パックマン、パック&パル、パックランド、パックマニアと四度目の転生。

ゲー事典 担当編集のSYSTEMⅠ個人的ベストタイトルは、なんといっても『メルヘンメイズ』。モトス的な落としあいと、高所感がよかった。最近パソコン用のソフトとして「アリス・イン・ナイトメア」(http://www.japan.ea.com/alice/main.html)というゲームが出たのだけれども、これがちょっと『メルヘンメイズ』に似ているところもあって、懐かしくなった。

無作為に集計！　無謀に発表！

無差別範疇十傑衆

第14回テーマ　外傷発生能力

体力を使うゲームってけっこうありますよね。そんなゲームをがっつりやり込んだりするとアラ不思議。知らないうちに逞しくなれたりします。……ってそりゃ今回のテーマと微妙にちゃうんですがね。

Text：C・LAN

朝令暮改！　筆者が選ぶ

血塗られたゲーム十傑 TOP10

1位	黄金の城	タイトー(1986)
2位	ハイパーオリンピック	コナミ(1983)
3位	ワールドカップ	テーカン(1985)
4位	アウトラン	セガ(1986)
5位	ストリートファイター	カプコン(1987)
6位	エンデューロレーサー	セガ(1986)
7位	R-360°	セガ(1990)
8位	ヘビーウェイトチャンプ	セガ(1987)
9位	シャカっとタンバリン！	セガ(2000)
10位	スターフォース	テーカン(1984)

歌舞伎Zとかは関係ないよ

とりあえず目、心臓ときた「体への影響」シリーズ最終回は、手の皮がむけたり、肉を挟んで血が出たり、打撲、肩こり、冷え性、骨折などなど、直接外傷につながってしまいやすいタイトルを集めてみました。つか単に成り行き上なんですよね。

（俺から見て）激しいアクションを求められるゲームがランクインしているわけですが、実際には上海だろうがやり過ぎればレバーダコができるし、五月陣戦だろうが無理な遊び方をすれば腱鞘炎になってしまいます。ま、結局は程度の問題なんですよね。でもそう結論付けてしまうとそこで終わってしまうので、なんとなく順位つけてみました。

大型筐体の雄、セガ推し！ 10位〜4位

まずは10位。テーカン（現・テクモ）のスターフォース。当時は連射装置なんぞ当然なく、コスリやケイレンでがんばってました。ていうかよくやってたね、今思えば。連射系代表ついでにシューティングも代表しちゃってます。

9位は現在&音ゲー代表でタイムリーにシャカタン。青丸（振る）多いと1曲でもう手が痛くなります。ま、軽く叩けば問題ないんですけど。

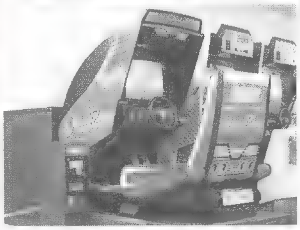
8位はヘビーウェイトチャンプ。立った状態で2つのレバーを押してパンチを出すという筐体ゲーです。誰かがプレイするたびに筐体の位置が激しく移動しているという印象がありました。

セガが続きます。7位は伝説の（？）R-360。球状の筐体に入って、それが文字通り360度回転しまくるというブツです。誤動作するとかなり危……（中略）……（中略）……聞きました。実際に……（中略）……聞きました。メンテのせいもあってか急速に数が減っていきました。メンテも大変そうですしね。

6位もまたセガ。エンデューロレーサー。ウィリーをして豪快にジャンプするバイクゲーです。外傷というか、ウィリーのときに手がすっぽ抜け、後方へ勢いよく倒れ込むという事例があったとか。これからやってやるぜ！　って人は、なるべくハンドルをしっかり握るようにするといいでしょう。

5位はカプコンのストI。もちろんアップライトのほうです。発売当初は効率のいい押し方もわからず、みんな力一杯元気溌剌と、親の仇の如くボタンを叩きまくりました。その結果当然次の日は右手が筋肉痛になります。

4位はまたもやセガ、アウトランです。アウトランといえばギアガチャ。死ぬほど簡単に説明すると、ギアをガチャガチャやると草むらを走ってもスピードが落ちない、というテクです。もうひたすらボロボロ傷だらけ、という有様でした、ギアが。



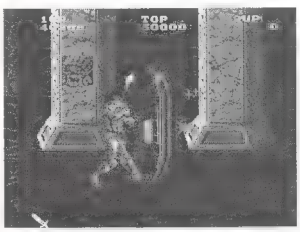
ギアガチャ禁止の店も多かったが、慣れればあまり激しく動かさなくても大丈夫。

テクモ[illegible]！ アルュメ[illegible]！ 3位〜1位

3位はワールドカップ。テーカンのサッカーです。激しい操作をする折、筐体とトラックボールの間に肉をはさむことは茶飯事でした。それでもひたすらやり続け、血まみれのトラックボールが一丁上がり！　という凄惨な光景が脳裏によみがえります。肉はさみは、マーブルやサイバリオンなど、トラックボールのゲームには付き物の現象といえます。

2位はコナミのハイパーオリンピック。実質上「コスリ」の元祖となったゲームです。というかコスリ自体もう古いのかもしれませんがね。発売後には、中学や高校で「細長い定規を机の端に置いてはみ出た部分を手で弾く」という行為が流行ったのはわりと有名な話です。

そして1位はタイトーの横スクアクション、黄金の城。レバーを上下に激しく振り続けると、一定時間完全無敵になるシールドを張れました。つまり道中は「シールド→休む→シールド→休む」の繰り返しです、基本的に。人差し指と中指の間の皮向けまくって、痛いの我慢してやり続けたという回想が大きく味方して堂々優勝！　おめでとう。



ガードを続けると盾が小さくなり、シールドを張るのも大変になっていく。

スラング工房

～ありがち空目ミニッツ～

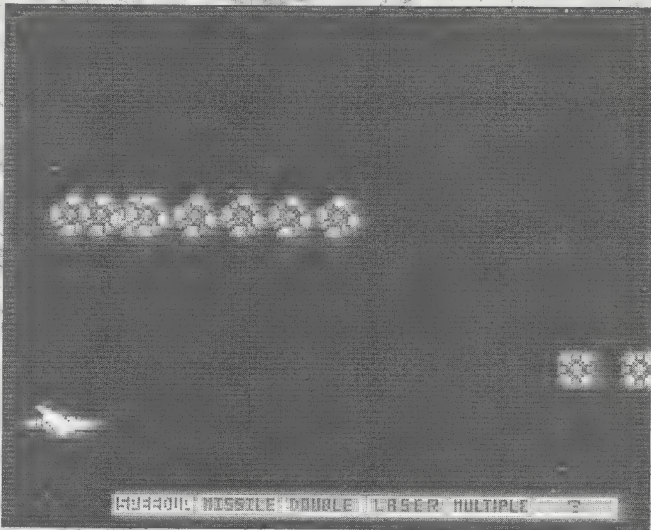
なんか以前はこのコーナーも「本文常体、ここ敬体」という方針でそれとなく進めていたんですが、気づいたら両方敬体になってますね。やっぱそれは、キャラが一人歩きする？　みたいな感じですかね。ん～なんか違う気もしますが、まあいいでしょう。

さて前回は、SNKの怒みたいな、読み間違いやすいゲーム名があるということでした。このことによって、常連の間でそれが正式な読み方として定着してしまうことがあります。わざと間違っているのではなく本気でそう思ってしまうのが少々タチのわるいところです。これで他のグループもしくは個人の、正しい読み方に出会ってしまったときの気恥ずかしさったらもうありません。

こういう場合、自分の中でその間違いを正して穏便にすませたいところなんですが、不幸にも自分が先にその単語を発してしまったら人生の汚点になること請けあいなので、十分気をつけましょう。

アーケードじゃないですが、今思い出したのがシャープのパソコン「X1」です（あ、読み方は「エックスワン」ね）。中学時代ある転校生が、これを「クロスワン」と呼びました。あえてそうなのかな？　とも思ったのですが、どうやら本気でクロスワンだと思っているようでした……続くけど大したオチはないですよ。

ゲー事典　当コーナーではみなさんのおかしはずかし「空目」を広く募集いたします。そのときのエピソード（声高らかに叫んで周りの失笑を買い、それ以来あだ名が○○になった、など）もあれば追記してもらえると嬉しく思います。宛先は(株)エンターブレイン　アルカディア編集部『スラング工房』係かe-mail：post@arcadiamagazine.comまで。多数の応募待ってます。



OLD GAME MUSEUM

SPEED UP

Text：RED

CAN U HANDLE IT?
シューターに与えられし諸刃の剣

過激化するシューティング・シーンに出現した、最も危険なパワーアップ。

スピードアップの始まり

「スピードアップ」……シューティングゲームの進化に大きな影響をもたらした、この恐るべきパワーアップの概念が生まれたのは「ツインビー」(85年／コナミ)」からである。

これ以前にも、「ギャプラス(84年／ナムコ)」のハイパーや、「スターフォース(84年／テーカン)」のパーサーのように、自機の移動速度をいくらか上げるパワーアップアイテムは存在した。しかし、これらはショットを含めたトータル的なパワーアップアイテムだったし、扱いきれないほどスピードが上がるものでもなかった。

ところが、「ツインビー」、そしてその直後に発売された「グラディウス(85年／コナミ)」の2作品は、当時のシューティングゲームの常識を、はるかに超えるスピードアップをプレイヤーに与えたのである。複数回スピードアップすることが可能で、上級者でもコントロール不能になるほど自機が速くなるシューティングゲームは、それ以前には存在しなかったのだ。

当時、このようなスピードアップがどれだけ異常な速さだったかは、「ツインビー」と同時期の他のシューティングと比較してみると良く分かる。「エグゼドエグゼス(85年／カプコン)」の自機など、現在の感覚だと遅い部類だが、当時はこの程度が「ごく普通」のスピードだったのだ。

今にして思えば、「ツインビー」「グラディウス」以前の自機スピードが「遅い」のは、やはり「ゼビウス(83年／ナムコ)」の影響が大きかったのだろう。当時様々な面で「業界標準」となっていたこの作品は、「自機スピード」や「弾避けの味」といったバランスの面でも、以後数年間、多くの作品に影響を与えたと考えられる。

しかし「ツインビー」「グラディウス」は、この業界標準に縛られることはなかった。シューターにスピードコントロールの限界を問い、新たな弾避けの面白さを切り開くことに成功したのだ。

ジレンマ

スピードアップは、プレイヤーが任意にスピードを選択・調節できるのがポイントだった。自機を速くすれば、弾幕全体を大きく、イージーに回避できる場面が多くなる。しかし、その代償として精密な操作が犠牲となり、弾の隙間や狭い地形を抜けることが難しくなってしまう……といった、攻略上のジレンマを生み出したのだ。この点に、スピードアップというパワーアップにまつわる奥深さがあったのである。

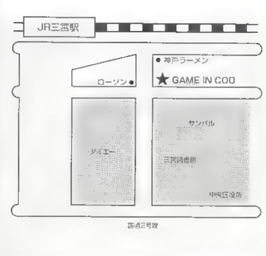
シューティングマニア達は、さらなる速さに対応するべく訓練を重ねた。そして、新作が出るたびにそのゲームを攻略していく上で最適なスピードを模索することを要求された。

スピードの選択はある意味、駆け引き的な要素も強いものだが、これが熱かったのはやはりグラディウスシリーズ。スピードを上げるとオプションの間隔がひろがって有利になる、という要素が問題を複雑にしていたことと、「複雑で狭い地形」の存在も大きく影響して、容易に結論が出せなかったのである(もちろん、根本的にゲーム自体が難しい、ということも大きな理由だったが)。

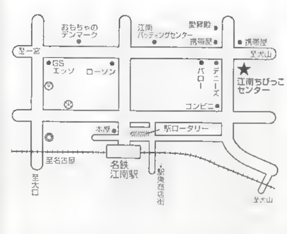
右も左も分からなかった初代「グ

OLD GAMEのあるお店

【Game IN COO】
〒651-0095　兵庫県神戸市中央区旭通5丁目2-5
TEL／078-231-0300
アクセス方法／JR三宮駅から東へ徒歩5分
設置ゲーム／忍者くん阿修羅の章、パロディウスだ！、ワルキューレの伝説、タンクフォース、飛翔鮫、ファンタジーゾーン、ギャプラス、メタルブラック、ダークシール2、ラビオレプス、R-TYPE LEO、極上パロディウス、ネオ・ジオ各種等。リクエストにも応じてくれ、常にタイトルの入れ替えを行なっている。1プレイ100円2クレジット。



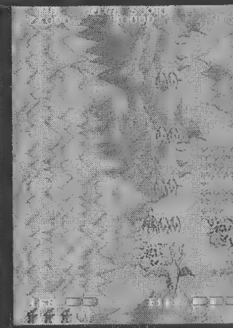
【江南ちびっこセンター】
〒483-8271　愛知県江南市古知野町桃源62
TEL／0587-54-3818
アクセス方法／名鉄名古屋駅から犬山方面に乗り換え「江南駅」下車、徒歩7分
車の場合は小牧IC下車10分
設置ゲーム／エスプレイド、スーパーストリートファイターⅡX、メタルスラッグ（1、2、X、3)、ファイナルファイト、モンスターランド、ヴォルフィード、ニューマンアスレチック、アタックス等、リクエスト基板も150枚以上アリ。
1プレイ10円～20円で、エブリ設定や残機設定はイージー設定だ！　新作タイトルも同様。



ゲー事典 別に、ゼビウスやグラディウスを特に褒めちぎろうって気もないんだけど、やっぱりこいつらって、シューティングの進化の過程を考えると、スゴイ影響力を持った作品だったことを思い知らされる。ゲーム界におけるゼビウスって、アニメの世界で言ったらガンダムみてーなもんなんだろうな。（サイバーブレックスが好きなRED）

スピードよもやま話

ドラゴンスピリット



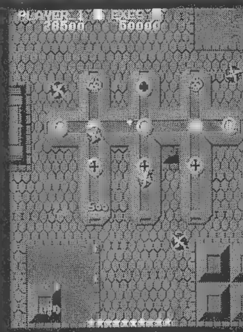
発売は87年。かなり新しめのタイトルにもかかわらず、自キャラの遅さはソルバルウもプレイヤーも真っ青だった（やや大げさ）。メーカーもさすがにまずいと思ったのか、大幅に自キャラをスピードアップしたニューバージョンをすかさず発売。このバージョンアップ、みっともないと見るか？　柔軟なファンサービスと見るべきか？

イメージファイト



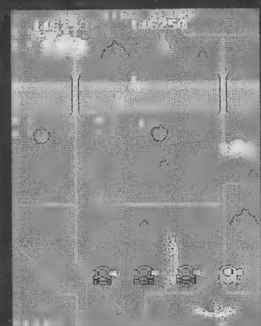
R-TYPE開発者による超名作地形シューティング。スピードチェンジボタンによって、プレイ中いつでも任意のスピードに変えられるという、珍しくも実に便利なシステムを持つゲーム。狭いところは遅く、広いところでは速く動きたい、というプレイヤーの当たり前の欲求に素直に応えてくれている。その代わり（?）、ゲーム自体は実に意地悪かつ高難度。

エグゼドエグゼス

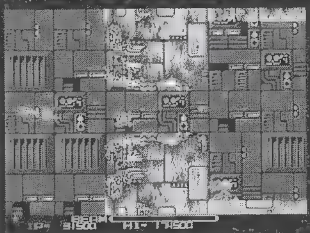


ツインビーとほぼ同時期の発売ながら、当時の業界標準ゼビウステイストをがっちり反映させているエグゼドエグゼス。その弾避けの味は、「遅い自機で、狭い弾の隙間をねっとり避ける」という、ゼビウス味を色濃く反映したものだった。十分面白いゲームだったが、営業的にはツインビーに大敗したというエピソードを持つ。

ツインビー

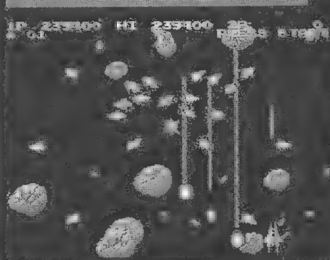


元祖スピードアップアイテムはこのツインビーの「青ベル」。プレイが長時間に及ぶと、間違って青ベルを取って、オーバースピードになってしまうことが多く、高得点を狙うマニアを苦しませた。ところで、このゲームの最高速っていったい何速なんだろうか？　知ってる人がいたら、是非教えてほしいです（マジで）。



R-TYPE

狭い通路のど真ん中に、スピードアイテムを持つ敵が出現する場面があったりして、開発者のスピードに対する認識（当時としてはきわめて正常）がちらりと見え隠れ。発売から10年後に、スピードを全部取る稼ぎプレイが横行するなんて、想像もつかなかったのだろう。スコアラーの執念の前では、開発者の思惑など意味を持たないことも少なくない。



沙羅曼蛇

インストラクションカードには、スピードアップは5速までと書いてあるのに、1P側（ビックバイパー）だと4速が最高速、2P側（ロードブリティッシュ）だと6速以上になることで有名。ループゲームだからあまり意味なかったけど、このゲームでスピードアイテム取りまくって、稼いでいるプレイヤーもいたね。

ラディウス」発売当初はともかくとして、ある程度の「相場観」が確立されていた「グラディウスII（88年／コナミ）」の頃ですら、マニアの意見が割れていたのも面白いところ。スピードの速さに起因する「事故」を極端に恐れ、「1000万点出すなら、手堅く2速でパターン化だ!」と言い張る者もいれば、先手必勝で敵を倒すことを重視し、「最終的に3速を使いこなさなければダメだ!」と主張する者もあり……。

「グラディウスII」の場合は結局「攻めの3速」に軍配が上がったわけだが、こういった「最適スピード」論争は様々なゲームで巻き起こり、しばしばマニアの話題となっていたのである。

MAXIMUM SPEED!!

一方、お構いナシに最高速までスピードアップするのが基本となるゲームも少なからず存在した。多く見られたのは東亜プランの縦シューだ。「スラップファイト（86年）」「達人（88年）」「鮫!鮫!鮫!（89年）」「達人王（92年）」等のタイトルは、スピードアップ取りまくりの最高速でプレイするのがマニアの常識だった。こういった縦シューには地形がなく（達人王は少しだけある）、左右に大きく動いて弾をまとめて避ける「切り返し」が有効な場面が多いことや、敵弾がかなり速くなることが大きな理由なのだろう。敵の攻撃・弾の撃ちかたやその避けかたの関係で、上級者にとっては最高速でプレイするのが快適なゲームバランスになっていたのだ。

ループゲームの時代が終わりを告げ、クリア時のスコア勝負となるタイプのゲームが登場すると、アイテムの得点欲しさにスピードアップ取りまくりの最高速プレイをするスコアラーも出現。

「R-TYPE（87年／アイレム）」「SDI（87年／セガ）」「沙羅曼陀2（95年／コナミ）」といったゲームがその代表である。これらのゲームでは、スピードアップのアイテムまで逃さず取っていかないと、全国トップスコアを狙えないところまでスコア稼ぎが煮詰まったのだ。

なかでも興味深いのは「R-TYPE」。発売当時そこまで過激な稼ぎは行なわれていなかった、という事実。最高速プレイによるハイスコア更新は、近年（98年～）になって達成されたものなのである。対して「沙羅曼陀2」は、発売直後からいきなり最高速プレイによる稼ぎが行なわれていた。

「R-TYPE」の場合、発売当時は存在しなかったシンクロ連射装置が導入されたことも大きく影響しているだろう（単純に、敵を早く、より多く撃てる）。しかし、それ以上に、スピードに対するプレイヤーの耐性や意識が、「ツインビー」以降のおよそ10年間で大きく変化していたのではないだろうか。

一時期は多くのタイトルに採用され、シューティングシーンを盛り上げたスピードアップというシステム。しかし、何時の間にか衰退し、現在ではほぼ絶滅状態になってしまった。これは、複雑なパワーアップシステムが少なくなり、機体選択式のタイトルが増えていったことと深い関係があると思われる。次回はこの辺のことをお題に進めていく予定だ。

次回予告



複雑なパワーアップシステムを持つタイトルは激減し、同時にスピードアップも消えていった。次回は機体選択式シューティングゲームの、武装とスピードの関係について考察してみよう。

ゲー事典 ツインビーの最高速について周りの人に聞いてみたところ、13速とか16速とか実に様々な返事が返ってきた。サラマンダのロードブリティッシュについても似たような返答が……。ツインビーはともかく、サラマンダの場合は1周あたり、そんなにたくさんスピードアップアイテムが出ないのでは？　と思いつつ、知っている人がいたら教えてほしい今日このごろである。

ジャンク新聞

第14号
平成13年2月28日発行
担当：はまー

この号が出るころにはAOUショーも終わってるはず。気に入ったゲームが見つかったら、やり込んでネタ送ってみてくださいな〜。

combo BBS 連続技掲示板

今なら『スパⅡX』の超絶連続技もできるかな……と思って挑戦してみたけど、やっぱりできなかった（涙）。あんなにゲームスピード早かったっけ？

ギルティギア ゼクス：ジョニー

●（画面端）→＋P→ディバインブレイド→｛近距離立ちS→立ちHS｝→ミストファイナー・上段（Lv2）→→＋HS→「それが俺の名だ」

テンションゲージ50%以上、相手のガードレベル82以上限定です。これは自信を持って、やったことある奴は一握りだ!! と言えます（しかも結構使える）。これでソル相手に体力ゲージ9割のダメージを与えられます。（兵庫県 刑事部長さん）

補足すると、ディバインブレイドの攻撃はすぐに出し、先に着地してから近距離立ちSで拾う。→＋Pが地上カウンターヒットでないと、近距離立ちSの前に受け身をとられるので注意。→＋Pが空中ヒットした場合は、相手の位置が高いとディバインブレイドが空振りするので注意。ちなみに、同条件＋相手が軽めのキャラであれば、→＋HS→ディバインブレード（遅めに追加入力）→近距離立ちS→立ちHS〜というのもシビアだが可能。チップや梅喧なら即死……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000：京

●（画面端）弱R.E.D.キック→ストライカークールチョイ→弱R.E.D.キック→強R.E.D.キック

パッと見は大したことなさそうですが、決まれば体力ゲージ7割を奪いつつ気絶させられるという素晴らしさ！ なぜか7ヒットする（普通に計算すると6ヒット）という点も個人的に高評価です。（茨城県 ウユラ ハリナさん）

『K.O.F.2000』で密かにダメージが増加したR.E.D.キック。京というと、荒咬み派生のお手玉に目がいきがちですが、気絶が狙えるぶん、R.E.D.キック絡みの連続技のほうが、STボム節約になっていいかも!?

燃えろ！ジャスティス学園：英雄

●ジャンプ強Ⓚ（高め）→【垂直ジャンプ弱Ⓚ→ジャンプ強Ⓚ→島津流雷鋭蹴】×5→垂直ジャンプ弱Ⓚ→ジャンプ強Ⓚ→雷鋭蹴→↖＋強Ⓟ→（エアバースト）強Ⓟ→強Ⓟ→【弱Ⓟ×2→強Ⓟ】×2→（少し遅らせて）島津流雷鋭蹴

根性ゲージ6本使用の超絶コンボ（途中で1本溜まる）。決まるキャラは「流、ボーマン、岩、夏、（デモン）雹、（ワイルド）醍醐」で、ジャンプ弱Ⓚを遅めに当てれば「恭介、ザキ、九郎、ヴァツ」にも入ります。ポイントはできるだけ低く（島津流）雷鋭蹴を当てることと、エアバーストの強Ⓟを高い位置で当てること。（兵庫県 山野 誠さん）

驚異的な連続技はほぼ調整された『燃えジャス』ですが、まだここまでできるヤツが生き残ってました。さすが機動教師。ただ、ジャンプ強Ⓚ→雷鋭蹴→↖＋強Ⓟのつなぎは非常にシビアです。

基板の裏側 Reverse side of PCB

032 愉快な仲間の秘密
ギルティギア ゼクス

メイの一撃必殺技、メイと愉快な仲間達は、左右逆のコマンド（→↘↓↙←×2＋HS）でも出すことができる。ただし、↙↓↘→↘↓↙←のような複合では不可能。また、技が決まった直後にオーバーヘッドキッスのコマンドを入力すると、一撃必殺技がキャンセルされてオーバーヘッドキッスになってしまう（即死させられない）。（兵庫県 GADOLFさんほか）

は：前者の現象は、跳び越したor跳び越されたときでも出せる、最後のレバー方向をガード方向にできるなど、けっこうありがたい。が、後者のはソンをするだけ。もちろんテンションゲージは消えてしまい、その試合は、復活させることができません。

033 衝撃で機能停止
怒首領蜂

4面ボスの第1形態（パーツ破壊前）で、攻撃をかわしながらボスを画面右端へ誘導し、レーザー攻撃に移る直前にボスのパーツを破壊すると、その後ボスが何もしなくなる。（富山県 GEDさん）

は：ちょっと昔のゲームですがまだまだ現役の怒首領蜂。とくに2周目で成功すれば効果は絶大！ 図解がないので分かりづらいかもしれませんが……。具体的なタイミングなどは、以前発売されていた某攻略ビデオで確認することができます。

034 レーザー強化？
テトリスTA PLUS

対戦でレーザーのアイテムを使われたときに、すかさずボタンを連打すると、通常1本のレーザーが2本以上に増える。（埼玉県 ササオカさん）

は：普通は2本、超連射で3本、シンクロ連射なら4本にまで増やせる、といった具合。ただ、あまり穴を大きくしすぎると埋めるのに時間がかかってしまい、結局負けてしまう可能性も……（笑）。ちなみに、レーザー発射位置移動の操作（レバー連続入力）との併用も可能です。

こんぼ昔話 〜入力の工夫の巻（後編）〜

前回は『ストⅡ』シリーズだったので、今回はその他のゲームを取り上げてみた。工夫というか、システムの「穴」を付いた特殊な入力法のものばかりになってしまったが、それだけ格闘ゲームにもさまざまな個性があるということなのだろう。

●ザ・キング・オブ・ファイターズ'98：京
・しゃがみB×2→遠距離立ちA→最終決戦奥義"無式"

『KOF』シリーズには、'96以降「必殺技入力時にボタンを押し続けると入力成立時間が延びる」という便利なシステムがある。たとえば、前記のような早さと正確さを要求されそうな連続技でも、「しゃがみB×2→↓↙→を入れつつA押しっぱなし」とするだけだけで、勝手に遠距離立ちA以降がつながるのだ（しゃがみBからは連打キャンセルでの立ちAしか出ず、その立ちAが成立時間延長により無式でキャンセルされる）。

●サムライスピリッツ天草降臨：右京（羅刹）
・防御崩し（後）→雲雀→ダッシュ中斬り→秘剣 ツバメ返し

天草降臨には「行動不能時間中にコマンドを入力して最後のボタンを連打し続けると、行動可能になった直後に技が出せる」というものがあった。起き上がりに無敵技を出すときなどに活躍するほか、もちろん連続技にも応用可能。この場合、ダッシュ中斬りまではこの入力を使って最速でつなぎ（ダッシュはレバー入れっぱなし）、ツバメ返しも地上で↙↓↙→↘＋弱斬り連打と入力しておけば、ジャンプした瞬間に出すことができる。

●バーチャファイター2：ラウ
・斜上掌→P×1〜3→斜上掌〜連環転身（掃）脚

「昔話」と呼ぶのもはばかられるほど、いまだ色あせない超有名コンボ。斜上掌はしゃがみ状態からしか出せないため、通常は立ちPの直後に出すことはできない。しかし、瞬時にしゃがみ状態となるしゃがみダッシュを利用することで（⇧⇩⇧と入力）、隙間なく連発することが可能。このほか、応用となる「立ち猛虎」やPKキャンセルを利用した千本パンチなど、3D系ならではのシステム操作を応用したコンボが次々と開発された。

情報求ム！
●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！ 旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●基板の裏側……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ〇とも言う……）が中心だ。 ※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

14

Roughnecks!! Dragon.E（文） G-ヒュロウ（イラスト）

Joystick Troopers

ジョイスティック・トゥルーパーズ

■プロフィール■
ドラクエはじめました。ハーフ脚でのパーティで、メイドさんが食事に毒を盛ったことを告白する瞬間はドラクエならではの醍醐味。砂漠の川や神殿のムービーより数百倍プレイヤーの心に残ると思う。

「やる前から負けること考えるバカがいるかよーッ!!」

問：他人に伝わらない本気とは？
答：口からでまかせ。

キーボードを叩く手が重いのは、昨晩がっちょり飲みすぎた冷酒のせいだけではないらしい。とっぷり日が暮れて時計の短針は垂直に近いというのに、分解されていないアルコールが体内を駆け巡っております。うん、理由はわかっているんだ。

こんな、アルカディアに必要のないページ（石沢＠カシン風味）とはいえ、たまには御意見を頂戴することもあるんですよ。まずは皆様、お手元に昨年最終号の当ページを置いて下さい。ギガウイング2が表紙のヤツです。その中に書いた文章で、内容を要約すると「頭でっかちのまま自分がやりたいように勘違いして作っていた雑誌の編集後記で、読んでくれとは書いたけど買ってくれとは一言も書かないままソチ万の赤字出して雑誌を潰した当時の俺は編集者失格」という内容の箇所があります。そして新年を迎えた1月後半、編集部を経由して僕の自宅に手紙が届きました。ワンワーンと糊付けされた封筒を開けるのって嬉しい瞬間だよね！

文面を大まかに要約&脚色すると、手紙には「アンタそんなこと一言も書いてねえよ」という内容が書かれてました。御丁寧にも件の編集後記コピー同封で。手紙をくれた方が指摘したとおりコピー紙の中で僕は「次号も買ってね」どころか「次号も読んでね」なんてことも記してなかったんですね。自分では書いたはず、なんて考えたって書いてないものは書いてないの。関わった本は全て焚書処分してしまったので今となっては判りませんが、たぶん他の雑誌でも書いてないだろうなあ。明らかに若さとバカさを取り違えた電波文書。それを見た瞬間に甦る、痛くて辛くて苦しかった日々がフラッシュバックして「三十路間近オタク必見のウェブサイト」「JJoの日記」を運営しているJJoさんの気持ちが少しだけ判ったよ。俺も将来自伝映画を作ったら、このシーンで号泣しますわ（私信）。

そして、一番重要なところなので、勝手ながら手紙の文面を引用させて頂きます。「ライターとしての責任を持つのならば、次回以降でよろしいですから、発言の拠り所となった文献を明示して、誤りがあったならば誤りであったと明言することもプロフェッショナルの仕事ではないかと思います。」

頂いたお手紙は文面も大変丁寧なもので、当の本人でさえ手放してしまった雑誌を未だに持っていて下さる。証拠を提示することすら出来ない僕は、印刷された事実と違いましたと誤りであると認めることだけだ。自分の気持ちにウソはつけないので、誌面をお借りして自己批判させて頂きます。

全盛期をとうに超え、引退が囁かれていた頃。アントニオ猪木は東京ドームの選手控室でナーバスになっていた。負ければ進退が決まる試合が間近に迫る彼にズバリ視聴者が一番聞きたいであろう禁句をアナウンサーが引き出そうとする。質問内容から「引退」を意味する言葉が聞こえた瞬間。

「やる前から負けること考えるバカがいるかよーッ!!」バシーンとアナウンサーに張り手一閃、出てけーッと叫ぶ猪木（控室が一緒のビッグ・サカは苦笑い）。カメラの向こう側の視聴者が一番聞きたいことを聞いたアナウンサーも仕事は意識的にはプロだが、自分に一番視線を集めた上で衝撃的なビジョンを提供する猪木は、仕事を超えた本当のプロフェッショナルだった。

全ての創意工夫には、明確な目的意識が必要だ。つまり、本気じゃなければできないということ。ただし本気なんつーのは、自分や一番主張しやすいくせに他人には一番判りづらい要素だ。チャンピオン読者全員のボンクラ魂に火をつけた（©杉作さん）頑駄無の特攻隊長の言葉を引用するまでもなく、

「気合と根性なんて簡単なモンよ、気合と根性出しゃいいんだからよ」

だからプロの猪木は張り手を見舞い、アマ丸出しの僕は本気と言う名の思い込みを何処にも出せずにいた。

ついにハード事業から撤退し、大川会長の私財投入に涙した幹部が揃っているセガに本気があることを信じたい。

僕は今の思い込みを、この1ページにぶつけているつもりだ（その割にプロの最低条件である締切という部分はクリアしていないが）。思い込みをぶつけることだけが、自分の本気をアナタに伝えていると信じるしかない。そして信じているからこそ、ここ数ヵ月は洗脳のように「消費が伴わない支持や応援なんてカスの役にも立たない」と訴え続けてきた。だから、同じように「役に立ってない」側に向けてメッセージを投げなければならない。

先月、基板を売る側と基板を置く側は殿様商売をしていると書いた。現場の方からも非難の声はまるで聞こえず、共感しか伝わってこないのは予想外だったし嬉しかった。

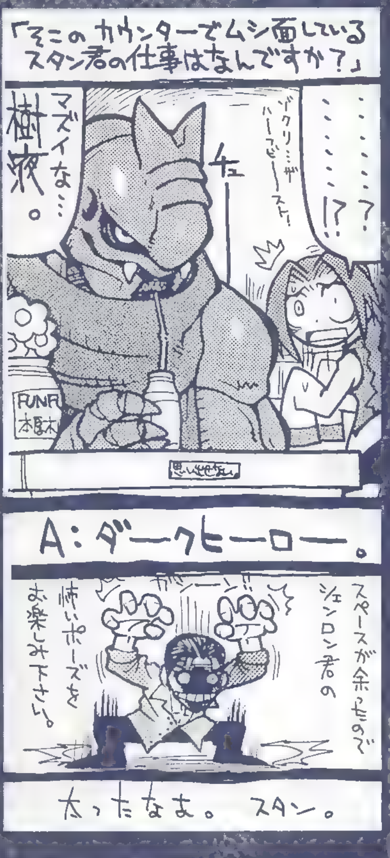
あのね、ゲーセンで1時間に1回モニターを拭くとかレバーやボタンのメンテがしっかりしてるとか灰皿が常にキレイなんてのはサービスの部類に入らないの。当たり前のこと、と捉えた上で本気を出すことは幾らでも可能なはずだ。

音ゲーには何故ボリュームが付いてない？ 最大ボリュームで遊んだ客がそのままにするから音[illegible]なんてタダの言い訳。そこのカウンターでバカ面しているバイト君の仕事は何ですか。

高い金出して筐体抱き合わせで1週間早く新作が入荷するんだったら、ホームページで告知するだけじゃ中途半端だ。クレジットサービスでメールアドレス集めて入荷告知打てばいいじゃない。そもそも「Tっつー」のはカネがない連中が始めた、内装やハードをいじるよりも簡単な集客やサービス行為のこと。それについて行けない店が潰れるのだったら、僕は「ご愁傷さま」とお義理の言葉を投げるだけだ。自分に言い聞かせるように繰り返す。

他人に伝わらない本気なんて何の価値もない。

最後になりましたが九州のT・Tさん、ありがとう。今後ともご愛読のほどを。



編集者談！ 言わば「結果が伴わない"頑張ってます"なんて、頑張ってるウチに入んねぇんだよ！」って曲解もできるわけだな。結果ありきと言えばそれまでだが、現状では酷だね。全然経営努力してない店が繁盛し、一生懸命努力してる店が潰れる状況にまでなっている。その結果の差を「頑張ってないから」と言い切れるほどロジカルな不況じゃないからこそ、現状の辛さがあるのでは？

ゲームセンターよく見る伝

アストラスーパースターズ

担当：福田柵太郎

フィールドがない！　コマンド入力がいらない！　そんな対戦格闘ゲームってあり!?　ST-Vという名ハードが生み出したハートフルな空中対戦ゲーム、それがSUNSOFTのアストラスーパースターズ！
楽しさとしあわせが詰めこまれた、絵本のように優しいゲームです。

格闘ではなく空中ボコスカアクション!

SUNSOFTの『わくわく7』はゲーム中の世界観、個性的なキャラなどが遊び手の気持ちを癒す名作だった。『わくわく7』後、同社が発売した『アストラスーパースターズ』も、そんな癒し効果満点の作品だ。

まず、空中戦等の爽快感ゲーム中キャラクターは常に**ふよふよ**と宙に浮いたまま戦う。ダメージを受けたときや、吹き飛ばされたときの絶妙な**「浮遊感覚」**は、なかなか他のゲームでは感じることはできない。

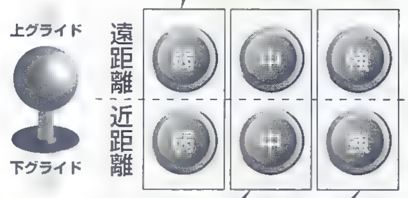
そして、**パステルタッチ**で描かれた個性的なキャラクター達。当時の開発スタッフが女性メインだったこともあってか、キャラの通常攻撃から必殺技、その一挙一動が愛らしく感じる。

このように、アストラは実に**「なごみ」**を感じさせる対戦格闘ゲームになっている。日々の生活が殺伐として満たされない君に、**アストラ**でスカっと大暴れすることをお勧めしたいぞ。

ただ、全国的に出回りが、リトルなのが残念だ(……毎回言ってる気がするなぁ)。

スターたちを動かそう！ ～基本操作～

スターゲージが溜まったら……



基本は、これだけでオーケー！　とっても簡単だ！。

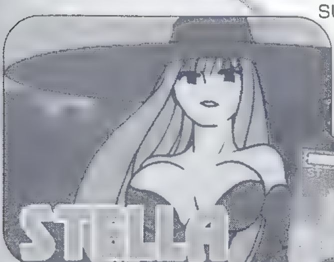
アストラ3つのきまり

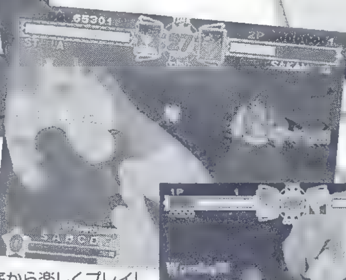
ステキに！ たのしく！ かっこ良く！

むかしむかし、かみさまが『とてつもないラッキーとハッピーが手に入る』ラッキースターという星をつくりました。ラッキースターをめぐり、8人のスターたちによる戦いがはじまったのです！

ステキに！

「ST-VのSTはステキの略?」という格言どおり、古来よりアストラはステキプレイが推奨されています。髪型を変えてみたり、SUNSOFTゲームではおやくそくの挿入歌を歌いあげるなどして、ステキプレイの追求に日々精進を重ねましょう。

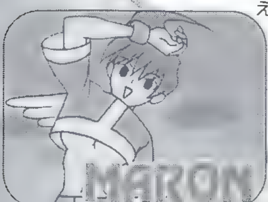


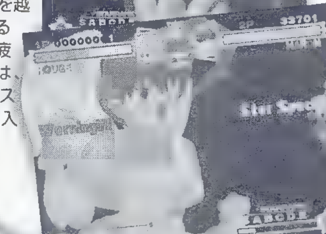




楽しく！

アストラは、心の底から楽しくプレイしましょう。『**ボコスカ**』というキーワードに象徴されるように、レバーとボタンをいじっていれば、プレイヤー同士が勝敗を越えた楽しさを共有できるハズ。生きることに疲れ気味な少年少女は、ゲームセンターでアストラという名の喝を入れてみては？





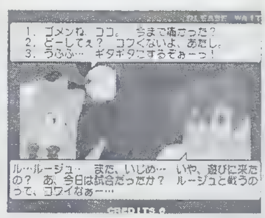
かっこ良く！

アストラでは**「スターランク」**という**かっこ良さ判定システム**を採用！　積極的にプレイするとランクが上がりやすく、消極的な逃げ、セコイプレイをすると下がりやすいゾ。タイムアップのときは、体力差よりもまずスターランクの優劣＝かっこ良さが査定され、勝敗が決まるぞ。



アストラ ちょっと ええ話

CPU戦前のデモ会話で難易度調節が可能だぞ。強気で挑発的な答えをすると、CPUはキレてめちゃ強くなってしまうぞ！　ただし、挑発的な答えで全員倒すと良いことが……。



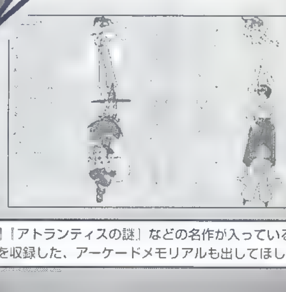
この場合は、3番が挑発的な返答だね★

アストラファンへのメッセージ

アストラファンの皆様こんにちは。開発元の**サンタクロース**です。アストラも発表から随分経ちましたが、今でも好きで遊んでくれている方もいらっしゃって、本当に嬉しい限りです。

そういった方々の交流の場として、私達のサイトにアストラの公式ページを作っています。アストラファンがたくさん来ていますので、是非遊びに来てくださいね！

アストラスーパースターズの公式ページは http://santaxsanta.com/ast/ だよ！



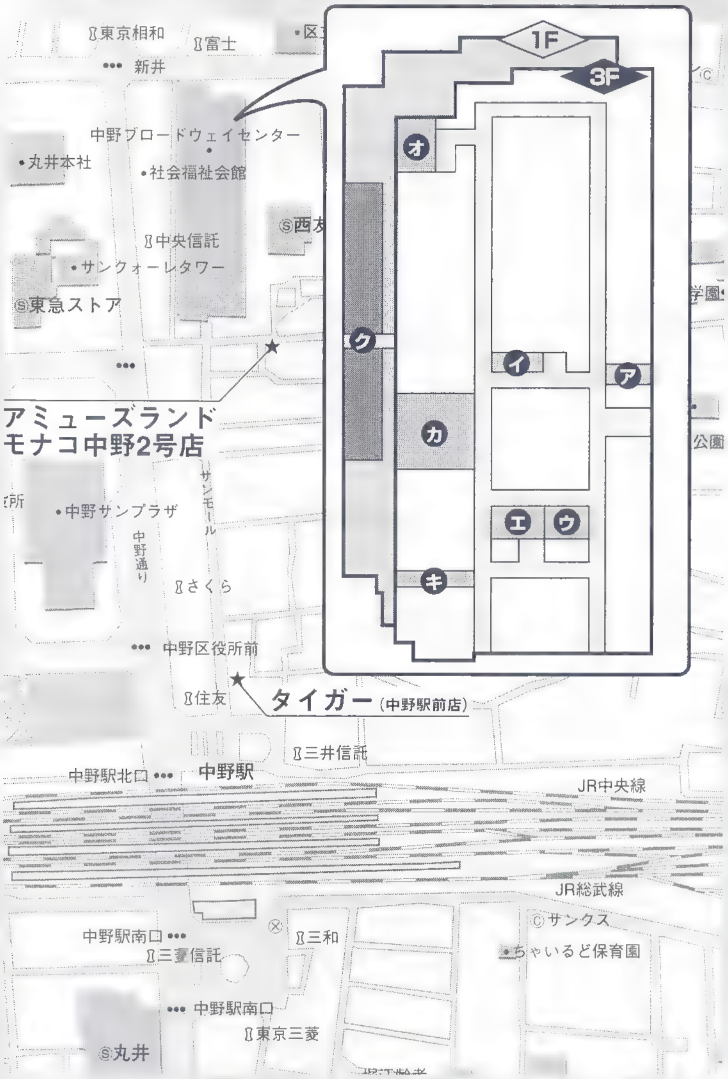
アストラ生みの親、サンタクロースとは?

アストラを開発したのは、サンタクロース社（面白いもの、楽しい時間、幸せな気持ちの素を創造する、小さな組織）。HPにはルージュとお話できるフリーソフトもある。

はみだしもよく見る伝 家庭用の話で申し訳ないが、今春にPSソフト『メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1』が発売予定。『いっき』『アトランティスの謎』などの名作が入っているので、SUNSOFTファンなら秋葉に並ぼう（リップルはVol.2かな？）。「カンガルー」『ルート16』『アラビアン』『アストラ～』などを収録した、アーケードメモリアルも出してほしイナー、業務用で。

日本縦断 ゲーセン探検隊
ゲームセンターマップ

ブロードウェイ館内商店名
ア……タイガー（ブロードウェイ店）／イ……アニメワールドスターグッズα館／ウ……フジヤエービックアニメショップパート1／エ……ロイヤル／オ……ニュータイガー／カ……まんだらけ／キ……ビデオ・羽賀書房／ク……ゲームファンタジア中野店





TEXT：柵太郎＆ひで
イラスト：塩原パテオ
※記事は、取材を行なった1月下旬のデータをもとに構成しています。

中野は、まんだらけや中野名画座など、マニアに人気の店が多い街だ。そんな風潮に合わせてか、ゲームセンターもまるでガラパゴスのように独自の進化を遂げている。今月は中野と、年季の入った老舗ゲームセンターが多い高円寺と阿佐ヶ谷のゲーセン最新事情をお伝えしよう。

連射・音響設備は完璧

ロイヤル

●中野区中野5-52-15-329
☎03-3386-9094
●営業時間：10:30～21:00頃

●店員通信「当店ではお客さまが楽しめるよう、ゲームセンターとして完璧な環境を追求しています。ぜひご来店ください」
●調査報告「名作を取り揃えたシューティングゲームには連射装置を標準装備。さらにヘッドホン設置、ボタン配置切り替えスイッチと最高の環境でプレイできる。2in1筐体（一つの筐体に2枚の基板）が多いのが特徴的」





サービス＆イベント情報
タイムレンタル（平日のみ）、パカパカとスパⅡXの大会を予定。

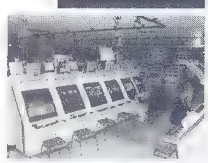
イチオシ台 スーパーストリートファイターⅡX
夕方以降は対戦台の4席が常時埋まるほど人が集まる。専用両替機も有り。

店内の広さは中野1

タイガー
（中野駅前店）

●中野区中野5-60-7 タイガープラザーB1
☎03-3387-2223
●営業時間：10:00～24:00

●店員通信「中野で一番の大型店です。ゲームの機種も豊富で、回転も早く、誰でも安心してゆっくり遊べる店です」
●調査報告「中野の大型アミューズメントパーク。旬のビーマニシリーズと人気格闘ゲームを取り揃えている。ピンボールも3台あり、名機メディーバルマッドネスがある。店の雰囲気は明るく一般客が入りやすい」


サービス＆イベント情報
座って休めるラウンジが、買い物客に人気。

イチオシコーナー 音楽ゲームコーナー
定番ビーマニシリーズはしっかり入荷。続編との入れ替えも早いぞ。

バイクと俺
中野タイガーにて、セガの「モーターレイド」を発見。武器の使用が認められた、壮絶なバイクレースゲームだ！ ファイナルラップに、でーひーの放った鎌が柵太郎の後頭部にヒット。時速300キロオーバーでかっとぶバイクに、投擲武器が追いつくなんてありかよ、と思いつつサーキットに散る。

激！アイコン情報
格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　シュ シューターが集まる店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　連 連射装置などのサービスのある店



ひで隊員の探検夢日記



中野は定食、お好み焼き、その他飲食店もいろいろ豊富。お昼に寄ったブロードウェイ近くの牛タン屋で、隊長をダマして付け合わせの唐辛子の味噌漬けを一気食いさせた。見た目は昆布っぽいので効果覿面。

エスカレーター脇のゲームセンター

ニュータイガー

レ

●中野区中野5-52-15
☎03-3389-3142
●営業時間：10:30〜21:00





●**店員通信**「ブロードウェイ奥のエスカレーターを上がれば、すぐにニュータイガー！　筐体ものも揃っています」
●**調査報告**「年季の入った店内にマクロス、ヴォルフィード、ウルトラ警備隊etc.が置かれている。漫画コーナーで休憩もできるぞ」



イチオシ台 タイムクライシス

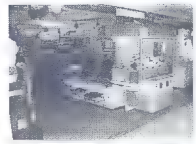
椅子にふんぞり返って王様プレイで撃ちまくれ。

基板のセレクションがマニアック

タイガー（中野ブロードウェイ店）

安 レ

●中野区中野5-52-15
☎03-3389-3142
●営業時間：10:30〜21:00





●**店員通信**「他の2店に比べて筐体数は少ないですが、低料金とマニアのツボを押さえたラインナップで勝負しています」
●**調査報告**「マジンガーZ、ファイティング武術2、Gダライアスver.2、ワンダー3、とマニア気質バリバリのゲームが揃う隠れた名所」



イチオシ台 MVS（ザウルス固め）

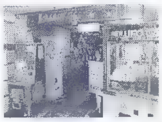
ショックトルーパーズ2、ステークスウィナー2、ブレイジングスター、とZAURUSゲーが満載。

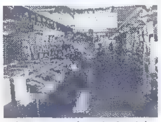
やっぱりメダルはゲームファンタジア

ゲームファンタジア中野店

メ

●中野区中野5-52-15　ブロードウェイ185
☎03-3389-7670
●営業時間：10:00〜23:50
（金・土・祝前日は24:50まで営業）





●**店員通信**「商店街の中にある、とても明るいお店です。幅広い年齢の方にご利用いただいています。お気軽にご来店ください」
●**調査報告**「店員が丁寧にメダルゲームの遊びかたを教えてくれる。メダル一万枚もよくできるとか!? 19歳以上の女性限定で、誕生日にメダルサービスも有り」

サービス&イベント情報

3/2〜3/4までメダルゲーム大会『COOL104 タイムサービスイベント』を開催。



イチオシ台 G-1 LEADING SIRE2

メダルを使用する競馬ゲーム。大勢で囲んだときの緊張感がたまらないぞ！

社会人のオアシス的ゲーセン

アミューズランドモナコ中野2号店

メ

●中野区中野5-56-11
☎03-3389-4320
●営業時間：10:00〜24:00



●**店員通信**「夕方になるとダービーオーナーズクラブ、スターホースが盛り上がっておりますので、ぜひいらしてください」
●**調査報告**「店舗は狭めだが、DOCとスターホースの大型筐体がある。サラリーマン層に人気があり、夕方から店が混みだすという」



サービス&イベント情報

メダル500枚（五千円）お求めのお客様に、さらに100枚プレゼント。



イチオシ台 スターホース

メダルで馬主になろう！　愛ある調教が勝利への近道だ。

ビデオとメダルのバランスが良好

ゲームプラザモナコ中野1号店

格 メ

●中野区中野2-26-10 中村ビルB1
☎03-3229-0299
●営業時間：10:00〜25:00



●**店員通信**「ビデオゲームだけでなく、メダルゲームも色々あります。スターホース好評稼働中」
●**調査報告**「メダルとプライズが主力だが、ビデオゲームも積極的に新作を入荷し、コマンド技表を配るというサービスを実施している」





イチオシ台 ダービーオーナーズクラブ2000

アルカディア大賞第2位獲得の競走馬育成シミュレーションゲーム。中野でも大人気。

ガンシューター御用達のゲーセン！

ゲームランドタイガー

格 シュ 安

●杉並区高円寺北3-22-19 利研ビルB1
☎03-3336-4371
●営業時間：10:00〜25:00





●**店員通信**「当店は、ガンシューティングゲームが人気。とくにアベックのお客さまに、大画面のガンバリィーナが大人気です」
●**調査報告**「ガンシューティング初心者でも楽しんでもらえるように、イージー設定にしてサービスしているゲーセン。大型筐体物の料金が1プレイ100円なのも嬉しい。コミュニケーションノート、イラストボードも有」



サービス&イベント情報

難易度の高いガンシュー、シューティングはライフ数や、自機数が増やしてある。

イチオシ台 ガンバリィーナ

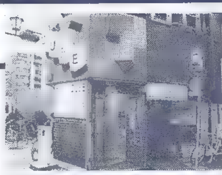
ワイドな大型モニターでガンバ！　孤高のガンナーなら二丁拳銃プレイでゴー。

レトロゲームは100円2PLAY

GAME STUDIO CUBE

格 音 安 レ

●杉並区高円寺南4-26-12 福丸ビルB1
☎03-3315-4448
●営業時間：10:00〜25:00





●**店員通信**「所有しているレトロゲームの数はかなりのもの。入れ替えも頻繁に行なっているので、マメに覗いてみてください」
●**調査報告**「コナミ系音楽ゲームは高円寺屈指のラインナップ。レトロゲームコーナーは、豊富なストックから3週間ペースで入れ替えする。対戦ゲームは夕方以降がピーク。対戦台とレトロゲームは100円で2クレジット入るぞ」

サービス&イベント情報

レトロゲームコーナーは100円2プレイなので、懐かしゲームを遊び放題だ。



イチオシコーナー レトロゲームコーナー

取材時はゲイングランド、エリア88、魔界村、D&Dといった品揃え。音量が大きいのがマル。

店主が語る難易度

じつに4店のゲームセンター店長から、「最近のシューティングは後半が難しすぎる」「クリアの見込みがない、と判断して止める人が多い」という話を聞いた。より多くの人に遊んでもらうため、難易度を下げるなどの工夫をしているとか。とかくエスカレートしがちの難易度設定。制作メーカーにも一考してほしいかも。

栅隊長の中野ブロードウェイ紀行



マニアが喜ぶ専門店集合ビル、中野ブロードウェイを調査するのか⁉　こりゃべらぼうな数の脱落者がでるぞオイ！　アイドル専門店のモー娘。グッズに引き留められない強い意志、おもちゃ屋のゴールドライ○ンを物欲しげに眺めない勇気が必要であるぞ隊員ども！　ていうか、当てはまるの俺だけ？



阿佐ヶ谷の老舗ゲームセンター

ダイヤランド

●杉並区阿佐ヶ谷南2-42-1
ゴールド街2F
☎03-3337-8134
●営業時間：10:00〜23:00







●店員通信「杉並区阿佐ヶ谷のゲームセンターの元祖です。メダルゲームが安いので、ぜひ遊びにきてください」
●調査報告「名作パズルゲームを取り揃えている。じっくり静かに遊びたいという御年配の方にオススメのゲームセンターだ」

イチオシ台 上海シリーズ

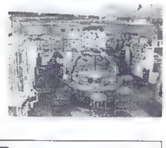
この他にも、将棋、オセロ、落ちゲーのコーナーがあるぞ。

大型メダルゲームを続々入荷！

ゲームファンタジア阿佐ヶ谷店

●杉並区阿佐ヶ谷南3-35-19
MSAビル1〜2F
☎03-3392-6231
●営業時間：10:00〜25:00





●店員通信「新登場のプッシャー『パプアン』好評稼動中。3月には『G1リーディングサイヤー3』が新登場予定です」
●調査報告「全体に高級感あふれる店内で、特にメダルコーナーが充実している。メダルのラインナップなら阿佐ヶ谷ー！」

サービス&イベント情報

3/1〜3/7はメダルゲーム大会『COOL104 CARD CLEAR CHAMPION SHIP』を開催。

イチオシメダルゲーム PAPUAN



10人まで遊べる最新プッシャーゲーム。秘境ムードあふれる音響とギミックにクラクラ！

気合の入った50円ゲーセン！

ゲームサンタモニカ

●杉並区阿佐ヶ谷南1-47-16 小沢ビル1F
☎03-3315-4110
●営業時間：10:00〜24:00





●店員通信「ビデオゲームオール50円。対戦格闘ゲーム、ガントレットダークレガシーなど珍しいゲームが充実」
●調査報告「バーチャファイターの大会で、その名を轟かせるサンタモニカ勢の本拠地。ゲームは全台50円で、対戦ゲーム全般が盛り上がっている。楽しんでもらえるよう、難易度の高いゲームは、ランクを落とすなどの配慮が嬉しい」



サービス&イベント情報

9/14・15・16は開店記念日サービス。全台50円2PLAY設定だ！

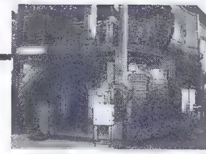
イチオシ台 三国戦紀2

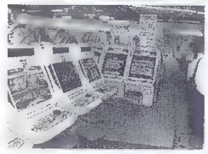
五虎将軍十αがはっちゃけ大奮戦！　32文字のパスワードを書きとめようぜ！

グルーヴィーな音ゲープレイヤーが集結！

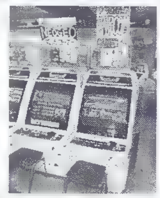
GAME INN MATe

●杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10 倉橋ビル1F
☎03-3314-7571
●営業時間：10:00〜24:00





●店員通信「新作ゲーム多数入荷。音ゲー充実。いつも清潔な店内。明るくフレンドリーなスタッフがお待ちしております」
●調査報告「本社がディストリビューターなので、新作が一早く入荷される。MATe主催のスコアランキングや音ゲー大会には、地元のマニアが多数参加。3月初旬には、ビーマニⅡDX4thの大会が開催されるぞ。景品が充実したプライズにも注目したい」



サービス&イベント情報

日曜、祝日はシューティングの残機数up、プライズゲームのホリデーサービス多数。

イチオシコーナー カプコン・ネオジオ復活コーナー

週一ペースで基板が入れ替わる。取材時は、初代ストⅡとリアルバウト餓狼伝説スペシャルが稼動していた。

町屋にめちゃめちゃHIP HOPな基板コレクターがいた！探険隊(定員2)は現場に急行せよ！

万国ビックリゲーセンショー

カリスマ堂

栅「今月のカリスマ堂は、町屋のゲームセンターディスコだ！　ディスコというだけあって、自然と身体が揺れてくるのう！」
ひで「それは、あすこを走る路面電車の揺れです。どこがカリスマ店なんですか？」
栅「店長さんが基板コレクターのカリスマなのさ、ヘイ兄弟！」
金「よく来たな小僧！　俺がディスコ店長の金子さ！」
栅「KANEKOひさしBURI！　さっそく2Fの基板コレクションをプリズショウミー」
(ドカドカと住居に移動)
ひで「極めて自然に、流しの横にネオジオROMが！」
金「レアどころじゃ、タイトーの『カチャット』、こっちがセガの『ボレンチ』さ」
栅「こんだけ基板集めりゃ、もう充分だろ？」
金「まだまだ、目標はカンスト1千万枚だぜ！　基板は友だち、絶対に手放せねえ！」
栅「ええ話や。じゃ、このレア基板、秋葉に売っぱらいに行くか」
ひで「これでDC（さくら大戦版）買い占めましょう」
金「ここ、このボナンザブラザーズがぁぁ！」
二人「げぼぁぁぁぁ!!」

～完～



ビーマニ筐体の裏にも隠し基板部屋が！





所持基板は1500枚以上！
店の建材は基板か？



店内もいたって普通。だが、その内部には恐るべき秘密が！



下町の風情漂う簡素な入り口。

ゲームセンターディスコ

東京都荒川区荒川
6-42-8
☎03-3895-2028
店長　金子智紹

ゲーセン情報熱烈歓迎！
ゲームセンターマップでは『地元ゲームセンターの情報』『ユニークなゲーセン情報』『店員自慢のオリジナルポップコンテスト』『私の理想ゲームセンター』を募集中です。すべての宛先は、アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係、E-Mailでの投稿は、location@arcadiamagazine.comまで

ハイスコア全国集計

2000年1月21日集計締め切り分

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を満たせば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコア・クローズアップ



TOP SCORE

5'43"600

SYG-XOG-SAK

個人申請 純情モンテカルロ(大阪)

新宿に平和を取り戻せ!

警察官になり、抗争が続く新宿歌舞伎町に平和をもたらす「ザ・警察官~新宿24時~」。密輸事件の黒幕「極道会」を追い、舞台は新宿だけに留まらず、海を越えアメリカロサンゼルスへと事件は展開していく。

このゲームは従来のガンシュー要素に加え、ゲームをプレイしているプレイヤー自身が筐体の前でしゃがんだり動いたりして敵の攻撃を避けるという、まったく新しいシステムが話題を呼んでいる。

タイムアタックには敵の出現位置や行動パターンを覚えるのはもちろんのこと、「避ける」パターン作りも重要だ。また、ボスキャラを逃がさずに、出現したシーン中に速攻で倒すのが大きく差がつくポイントだ。

今回のスコアの備考を紹介すると、殉職0回、誤射0回、適正847点でランクは警視総監という素晴らしさ。また多少運が絡むものの、ラスボスを瞬殺するパターンをもすでに完成させているとのことだ。



TOP SCORE

$102,900

ERO@MLC会長

ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)

パターマッチでパーフェクト

8種目12種類の中から競技を選び、賞金総額を競う。トップのプレイヤーは、「3ポイントシュート」→「パターマッチ」→「3ポイントシュート」→「パターマッチ」の順で選択を行なっている。1回の種目で稼げる賞金額は「パターマッチ」が最も高いようだが、すべて1発でカップにボールを入れるのは至難の技。これに着眼し、実際に実用レベルにまで持っていった強者はトップのプレイヤー、ただ一人だけだったようだ。

今回の集計では、ボタン連打で場外ホームランをかっ飛ばす「グレートスラッガー」や、うまく狙いを定めて3ポイントシュートを連続してうつバスケットの「3ポイントシュート」を4回連続で選び、スコアを狙ったプレイヤーがほとんどを占めた。7万~8万点中盤あたりの点数は、まず間違いなくその方針でプレイした結果だろう。ちなみに「パターマッチ」で高得点を取るには、綿密なデータ取りとパターン化が必要だろう。

TOP SCORE

3,168,400

MINA
タイトーインスタジアム(大阪)

"流、ゆりか、恭介" 使用

このゲームの稼ぎの基本は、「なるべくヒット数の多いコンボを入れる」こと。それに加えて、わざと一本負ける潰しラウンドも必要だ。

キャラ数の多いゲームなので、キャラごとに連続技を探すのも一苦労だが、現時点での稼ぎ頭は水泳野郎「波川 流」。稼ぎコンボは、しゃがみ弱P→立ち弱P→立ち強P→しゃがみ弱P→しゃがみ強K(3ヒットまで)→その後、しゃがみ弱P→しゃがみ強Kをくり返してからショートエアバーストに繋ぎ、個人メドレーを入れる(一例)。これが38ヒットを稼げるコンボだ。そして敵キャラに岩が出てきた時が大チャンス！　体の大きい岩相手には限定のコンボが入り、ヒット数が増えた分とんでもない点数が加算されるのだ。

また、流のコンボが入らない、女キャラなどの小さいキャラに対しては、縦ロールのお嬢様「霧島 ゆりか」の出番。レバー後ろ入れ強P→慈愛のレクイエム→ジャンプ→ {弱K→弱K→弱P→弱K→弱P→弱K→弱P→弱K→強P→強K} →死呼ぶロンドを入れて稼ぐ(一例)。また開幕の技を変えて少し妥協し、ヒット数を減らす代わりにに安定させるという手もある。

コンボをはじめとして、点数システムにもまだまだ謎が多い「燃え！ジャス」だけに、今後もいろいろな新しい発見がありそうだ。

パニックモード、クリア者2名

ひたすら出現する風船を割っていくパニックモードだが、今回2名のALLクリア(レベル99)達成者が現れた。異常な速さで画面内を動き回る、後半をどう生き延びているのか？　すさまじいの一言につきる。エキスパートモードは、咆哮野郎-まJU氏がライバル達に差をつけて今回もトップ。早くも限界近しとの声もあるが……。

残るツアーモードはクリアならず。40面以降も続いていくのは、辛く厳しいイバラの道か。次回以降、全57面クリアが達成されるかどうか、大きく期待が高まるところだ！

ツアー TOP SCORE

4,850,100 (41面)

CYR-WAR
ゲームコスモ町田店（東京）

エキスパート TOP SCORE

1,160,600 (ALL)

咆哮野郎-外野席-まJU
アババ天神橋店＆チャレンジャーガムガム店

パニック TOP SCORE

1,580,300 (ALL)

三流プレイヤー
モンキーハウス本館（福岡）

TOP SCORE

3,135,260

GUY－ガイ@Gunnners Nest。
個人申請セガ池袋GIGO(東京)

残♡8個残しでクリア！

敵の銃の部分のみを狙い撃つ「ジャスティスショット」や、同じ敵に3発まで追い打ちする「スリーポイントショット」が稼ぎの基本。またフロッピー等のアイテムを逃さず回収していくことも忘れてはならない。

他にもボス戦での「撃ち込み稼ぎ」も、大きく差がつくポイントだ。たとえば1、2面のボスは、こちらがダメージを与えた後しばらく無敵になるのだが、実はこの時も撃てば撃ち込み点が入るためかなり稼げるのだ。

個人申請用紙によると1面の猿の置物と同様、ラスボスの頭のみを集中して狙い撃つと、撃ち込み点がどんどんはね上がっていき、1発につき5000点以上にもなる隠し稼ぎもあるとのことだ。

また、全面クリア時に残ライフ1個につき2万点のボーナス得点が加算されるので、敵の攻撃はできる限りくらわないほうが良い。驚くべきことにこのスコアはライフの上限である「ハート8個残し」に成功している。

Tetris®;© Elorg 1987
Tetris the Absolute"The Grand Master 2"TM ;©Elorg 2000
Logo by Roger Dean; ©The Tetris Company 1997
All Rights Reserved
Original Concept & Design by Alexey Pajitnov
Tetris® and Tetris the Absolute"The Grand Master 2"TM licensed to The Tetris Company and sublicensed to Arika Co., Ltd.

ノーマル
493,718
綵呆癲樗-ゴンゴン㊍㊑
アイリン夢空間（岐阜）

マスター
8'20"21
ADA. N²
個人申請 ゲームセンターだいおう(岐阜)

ダブルス
4'59"90
穴ウメ②
JOGO江古田店（東京）

新バージョンで集計開始

バージョンアップされたことにより、集計も新たに仕切り直しとなるPLUS。ノーマルモードは点数の計算式が変わっているので、前バージョンより高くなるそうだ。またマスターモードはいきなりランク「m」が達成されている。

次回からは、PLUSで加わったTGM＋モードとデスモードも集計を開始する。特にデスがどこまで進かには、注目が集まるところだ。

夢と希望は2色面に

今回2000mエジプトがクリアタイム8分を切る大躍進を見せた。クリア時に1秒につき500点が加算されるため、急ぐことに大きな意味がある。

ノーミス、エア全回収をするだけでもかなり難しいコースだけに、これはすごいの一言に尽きる。これだけの速いタイムを叩き出すには、後半のクリスタルブロック地帯で少し待つことさえ許されないと思われる。

1000mアメリカはノーミスクリアが楽なこともあり、末尾での争いが続く激戦区。こちらのクリアタイムは4分35秒だが、2色面で連鎖に次ぐ連鎖もなければここまで高いスコアはまず出ない。

ミスタードリラー2

© （株）ナムコ

2000m エジプト
2,152,870
夢の7分台 PPP-TKN
ゲームセンターアレックス(埼玉)

1000m アメリカ
1,137,610
KYG
個人申請 ダイコー東岸和田店(大阪)

サンダークロスⅡ

サンプルVer. 連付き
9,688,420 (13周目3面)
HYAKU-さめじま会長 (TTJ)
アババ天神橋店＆ガムガム店

1000万＋α目前だ。

今回更新されたのは、先行出荷のサンプルバージョン。通常のものより難易度が高く設定されており、敵がとにかく硬いのが大きな特徴だ。

エンドレスのループゲームなので、周回を重ねるとどんどん難易度は上がっていく。容赦なく高速で敵弾が降り注ぎ、高次周で一度ミスすると、立て続けに10機や20機連続で死ぬことは日常茶飯事だ。

また、難易度が上がるとボスが出現したと同時に自爆するようになり、ボスの点数が入らなくなる。ちなみにこのバージョンではフル装備だと、6周目からこの現象が発生するようだ。

幕末浪漫 月華の剣士 ™

©SNK 1997

ストーリーモード
7,540,900
MTF-高下畑セイイチ
個人申請 ファンタジースペース(広島)

玄武の翁で亀地獄

玄武の翁(技)で時間の限り亀を当て続け、その上でドローを成功させて稼ぐ。また相手が武蔵の場合だけ亀を当てても点が低いので、下段必殺技弾きからD(2000点＋3000点)を入れているそうだ。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年1月21日締切分

プラネットハリアーズ		2周目1面	96+Qoo@闇の組織	ゲームボス(神奈川)
続・お手並み拝見	ヘキサイト	17,050(12面)	オヒョイの性感帯は肩	レタス702(北海道)
戦国ブレード	翔丸	2,125,000	シャトル	プレイランドエフワン(宮城)
ドラムマニア3rdMIX	エキスパートリアル	382,756,556	SYG-週一常連@拾い喰い	ゲームプラザキューティ(大阪)
ビートマニアⅡDX 4thスタイル	クラブ	5,375	KING(ハムスター重視♡)	釧路スガイ・ゲームプルプル(北海道)
	トリップトラップ	4,256	KING(部長、光りスギ♡)	
	テクノ	5,443	KING	
	7スターズ	6,198	TOKU-3	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ナオキ	5,834	KING	釧路スガイ・ゲームプルプル(北海道)
	ユーロビート	6,053		
	7キーモード	840,833	GALM痛DX	えの木(高知)
ドラゴンブレイズ	イアン	3,040,700	2-6ボスで1ミス。初クリアH.M	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
1944 ～ザ・ループマスター～		26,782,720	後半面がヘボイLAOS-長田仙人	えの木(高知)
スラッシュアウト	スラッシュ	15,543,157	穂積スラッシュ！	アイリン夢空間(岐阜)
ガンスパイク		2,098,600	SADAMU	トライアミューズメントタワー(東京)
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000		1,033	是術街 侠客集団 裏頭 彩-AYA	個人申請MOMO2(大阪)
バトルギア2	初級	2'17"799	リズムさんゴメン！穴埋めです☆ミ	ガリバー熊谷店(埼玉)
	超上級	2'39"566	JKR(爆)です☆ミ	個人申請カルチャーパーク東松山店(埼玉)
ロードランナー・ザ・ディグファイト バージョンB	超達人コース	29'49"00	KTL－EL2	個人申請ゲームステイション(兵庫)
メタルスラッグ3		10,477,390	ひろぴん(BEE) withフィーリア	個人申請セブンアイランド(神奈川)
スターウォーズ レーサーアーケード	初級	2'56"614	RRL－渋谷 英毅	個人申請プレイランドいこい(東京)
テクノヴェルク		264,502	☆まおうIWA☆M-IWASA	個人申請プラボ前橋店(群馬)
グレート魔法大作戦	カルテ	85,702,640	マッキ二等兵	個人申請ジャンボリー(高知)
アクアラッシュ	練習	171.61	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	288.45		
	上級	368.1		

ビートマニア コア・リミックス	ボーカル	2,908	たこまる(爆)(芹)	個人申請ゲームファンタジーランドキングジョイ(愛知)
	テクノ	3,541	はれんち改め おれんちTAⅡ	ゲームインみとや三河島店(東京)
	リズミック	2,931	おれんちTAⅡ	
	スーパークラッシック	1,594	水瀬名雪部部長	ゲームコーナーフジ(東京)
	セレクション	2,464	YULI	ガリバー熊谷店(埼玉)
	アナザー	3,527	おれんちTAⅡ	ゲームインみとや三河島店(東京)
	ハードコース	821,016	いちご部(成年コミックフロア担当)	ゲームビンゴ(千葉)
シャカっとタンバリン！		9,999,999	RLI@XiVサンバ隊員、HCM－鎌倉 MFC－小松白金あつし夫(完)、以上3名達成	
サンバDEアミーゴ Ver. 2000		11,409,200	XRFみっき-MMP	個人申請エクシブワールドbyセガ(群馬)
ブラッディロア3		2'21"48	こまつゆ親衛隊NTS	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
アシュラバスター		3,386,400	こまつゆ親衛隊NTS	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ダンスマニアックス 2ndMIX		39,832,000	猫野 美亜	アミューズメントパークNASA(長野)
三国戦紀2		11,582,700(5面)	TNF	GAME'S MILK(京都)
ペンギンブラザーズ		3,225,440	はちみつⓂさん	トライアミューズメントタワー(東京)
リッジレーサーV アーケードバトル	初級 昼	2'10"783	ZBL-LED.rf	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
	中級 昼	2'52"570		
	中級 夕方	3'16"935		
	上級 夜	3'22"789		
	GP	16'08"584	TKM-影の支配者 赤いタトゥ永瀬麗子♡	プラボ浦上店(長崎)

ハイスコア講評

今回は**ビートマニアコアリミックス**から。すでに定番と化したお馴染みのビーマニですが、5鍵盤はトップの顔ぶれの入れ替わりが激しく見えますね。

シャカっとタンバリン！は初回でいきなりのカンスト。ハードモード平均95%以上で現れる、エクストラのメドレー曲を出しての達成。

逆に一千万点の桁を増やして再登場したのが、**サンバDEアミーゴ**の新バージョン。カンストの心配がなくなったのは嬉しい限り？

ブラッディロア3の今回最速キャラは技の威力には定評のあるガドウ。しかしバクリュウで8秒差のプレイヤーもいるので、まだわからない？

アシュラバスターはコンボ勝負か。謎が多いゲームですが、トップの点数は2位以下を大きく引き離しています。

ダンスマニアックス2ndMIXは前作同様、猫野 美亜氏がトップを奪取。2ndになって更にノリノリ度もヒートアップ！

三国戦紀2は5面まで。今回の三国はちと手強い!?

ペンギンブラザーズは、固定画面アクションの定番とも言える「まとめて倒す」が稼ぎのポイントのようです。

プラネットハリアーズは1周目をクリアした時点でネーム入れ画面になり、その後点数が0に戻って2周目がスタートするという謎の仕様。スコアの確認が事実上不可能なので、面数のみの集計になります。はたして2周目をクリアする強者は現れるのか？

君もチャレンジ！
ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。
■申請方法
その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。
■スコア申請のルール
1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。
2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの
どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4：大型筐体物の改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない
5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名　怒首領蜂　集計部門（キャラ・コースなど）　ストーリーモード
スコア（タイム）　23,646,800
面数　全25面ALL　難易度　工場出荷設定（完全ノーマル）
備考　うさぎ使用　残×5
連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日　2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。
道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、
永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、
クリアするタイミングが重要です。
点効率は1面クリア時……約84万
10面クリア時……約1,020万
20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター　名前　アミューズメント アルカディア
電話　03-5433-71××
住所　東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）　TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　鈴木 雅弘

個人申請ハガキ記入例

サイヴァリア		45,450,850	ガルト連合軍-ユセミSWY	個人申請ゲームイングッディ21(東京)
ぐわんげ	賀茂　源助	85,101,245	はまれしお	個人申請ゲームパーク富士見台店(東京)
ストリートファイターIII 3rd ストライク	ヒューゴー	13,207,900	L2A-GYO	GAME'S WiLL (京都)
	レミー	10,847,400	ヅガ夫	
	ダッドリー	12,020,500	おとこ汁(複合) いちき尻(全部イ行)	えの木(高知)
	ショーン	10,074,600	練習中 ヘレティックさきお	
パズループ	ステージモード	153,744,930	G.M.C. 説教T・H(的)	モンキーハウス本館 (福岡)
ソウルキャリバー	シャンファ	1' 16" 77	SAO	アイリン夢空間 (岐阜)
ギガウイング	雷迅	248兆1849億6548万9460	両替士	ジャックアンドベティ日吉店(神奈川)
	ヴィーダシュタント	287兆7173億7284万8410		
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	アファームド・ザ・ストライカー	2' 23" 20	S-RAI あと10秒	プレイランドエフワン (宮城)
レイクライシス	WR-01R	25,533,100	名古屋で私とラリパッパー。KAZ	ゲームプラザトンガ王国 (愛知)
ガンバード2	ヘイコブ	4,593,400	プライドより全一？ 1ボム使用(死)	池袋プレイランド ラスベガス(東京)
	アイン	5,120,400	GAP	AMランドケンタゴン (東京)
グラディウスIV	3番	4,694,800 (7周目6面)	菅谷君	ゲームセンターB-1 (千葉)
ストリートファイターEX2	ダルシム	3,335,100	スト研GUY(複合) シチ禁GIE(イ行)	えの木 (高知)
	リュウ	3,415,000	種村有菜いいね (今さら) VAP	プレイシティキャロット巣鴨店 (東京)
バスト・ア・ムーブ2		251,550	TKM-ビフテキエンジェル	プラボ浦上店(長崎)
ジョジョの奇妙な冒険	ジョセフ	4,630,200	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ (東京)
	デーボ	4,408,800		
ヴァンパイアセイヴァー	ビクトル	1,451,700	ROK	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム
ル・マン24	スプリントシティ	2' 45" 60	東松山どれみ (ルマン狂祖)	個人申請セガワールド籠原 (埼玉)
Gダライアス	ニュー	39,223,440	クリオネといっしょ	個人申請アミューズメントパークZWX成増(東京)
ライデンファイターズ	雷電MK＝II	52,876,260	サテンちゃん飲み放題♡	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
ストライカーズ1945II	フライングパンケーキ	3,368,100	Y．斉藤	個人申請セブンアイランド (神奈川)
セクシーパロディウス	ひかる	6,857,700	すぅぱぁモデル	個人申請ゲーム倶楽部大船店(神奈川)

ストライカーズ1945	ライトニング	2,270,700	戦国人	ゲームセンタードリーム (宮城)
魔法大作戦	ガイン	3,707,230	MOL＝CKDF＝ふるえんも	ゲームコスモ町田店 (東京)
ナイトスラッシャーズ		1,831,300	俺的に終了です 吉澤ひとみ派♥DUO	ゲームスポットフォーカス (大分)
1941	1P連付き	14,947,800	SGP－NEIさん元気？ K.N(ど)	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
ファイティングホーク		2,042,150	T^3-CYR-ATS[弘]	レジャーパレス (北海道)

続・お手並み拝見は点数があるヘキサイトのみ集計です。これは6角形のマスに3角形、4角形、6角形のピースを埋め込んでいくパズルで、辺と辺をくっつけるように置いていきます。全16面とのことですが、次回以降の展開に注目しましょう。

リッジレーザーVは前回同様、LED氏が独走態勢を維持。まさにブッちぎり!!

ビートマニアIIDX 4thスタイルは、無敵と思われた浪速の鍵盤神体AGO-9氏（またの名をTOKU-3）を越える強者が衝撃のデビュー。北海道の新規集計店、釧路スガイ・ゲームプルプルのK-NG氏が5部門を制しました。お、恐ろしい〜。

ドラゴンブレイズは今回イアンのみの更新。嵐の前の静けさかそれとも……。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2000は、ついに千点の大台を突破。トップの戦法は、クーラでC投げ、セスでC投げ&Bボタン当て身、そしてブルーマリーでマチュア&バイスを使った連続技を入れるというもの。差が付くポイントは当て身なのか？

メタルスラッグ3は個人申請用紙によると、アレンの所でミサイルを破壊し続ける、偽モーデンの所で魚雷落としで稼ぐ、ラスボス前のゾンビは全部斬るなどが稼ぎのポイントだそうです。そしてそのうえで最後にものを言うのが「運」とのことです。

グレート魔法大作戦はカルテの争いがヒートアップ。タメ撃ちオプションの動きが安定しづらいキャラなので、前半でのアイテム集めが特に大変。ちなみに他のキャラはしばらく更新されていません。

次回はなんといっても**ギガウイング2**に人気が集中すること間違いなし！　はたして初回集計はどうなるのか。結果が非常に楽しみです。

HI-SCORE

ハイスコア全国集計

毎年、新作も多くどれをやろうかと悩むこの時期。
いっそのこと、今年は自分の苦手なジャンルに挑戦してみては？

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

プレイランドエフワン

宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	戦国ブレード(翔丸)	2,125,000	シャトル	ALL 1周 112万
2	怒首領蜂(Aタイプ)	682,166,970	へなちょこ PEPSI33号	レーザー強化 ALL 残3 2-6コンボ切れ
3	ドラゴンブレイズ (ソニア)	1,589,200	下着ドロ	2-3
4	ドラゴンブレイズ (イアン)	1,319,800	下着ドロ	2-1
★	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.2	2'23"20	S-RAI あと10秒	ストライカー ALL

ロッキーワールド仙台店

宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J-B 5th)	29,336,230	イブの夜にて	ALL
2	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	11,407,260	AGH-RMS(3) 全機千百万(1.3年	ALL 2号機
3	サイヴァリア リビジョン	107,454,800	YUK-HPI(仮) とりあえず目標達成	ALL LV334
4	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,107,315	暇人	ALL
5	エスプレイド (相模 祐介)	26,887,350	AGH-RMSの FK-LPA-XYZ	ALL 4/6

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6丁目1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	1,802,000	DORA-ZA-KID	シバ ALL 目標200万！
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	486	KFC	ALL 京・マリー・キング・庵
3	燃えろ！ジャスティス学園	1,869,100	SDZ	ALL フリーモード 恭介・バツ・ひなた
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	4,256	KING(部長、光りスギ♡)	ALL 1986-284-4-0-5
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	5,375	KING(ハムスター重視♡)	ALL 2511-353-32-2-28

レジャーパレス

北海道札幌市豊平区平岸2条3-6-30 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	1,740,500	ZARIA-HMV ワンダースワン面白ェ	ALL 恭介、ロベルト、醍醐
2	テトリス T.A. PLUS (ノーマル)	447,567	はあはあマン	ALL
3	ガンスパイク	1,640,000	眼鏡	ALL アーサー
4	グラディウスⅣ (3番装備)	2,457,200	ふたむら	4周目5面 連付
5	シティボンバー	10,000,000+α	OAM-MRX®	6周目2面で達成

アミューズメントパークフリーダム平店

福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコアリミックス(ボーカル)	2,684	BIG-R	ALL ピカグレ75%
2	ビートマニアコアリミックス(テクノ)	3,272	BIG-R	ALL 493-610-634-622-873
3	ビートマニアコアリミックス(リズミック)	2,780	BIG-R	ALL 603-465-554-494-664
4	ビートマニアコアリミックス(アナザー)	3,414	BIG-R	ALL ピカグレ1463
5	ビートマニアコアリミックス(アナザー2)	4,458	BIG-R	ALL

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7-12 ☎019-651-6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ミヤモト)	15,646,670	12連パターン OGD	ALL
2	ストライカーズ1999 (X-36)	2,598,000	300万点は取りたいっス S.T	残×2 B×3 ALL
3	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ(フリーマン)	2,742,400	Y.K	ALL
4	餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ(B.ジェニー)	2,749,600	Y.K	ALL
5	燃えろ！ジャスティス学園	2,432,500	KOL	ALL ゆりか・あきら・ザキ

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スポーツジャム	77,100	TCR	ALL
★	続・お手並み拝見	17,050	オヒョイの性感帯は肩	12面 ヘキサイト
3	デッドコネクション	329,720	南幌ATS悪(ニセ)	ALL ゲーリー
4	スパイダーマン・ザ・ビデオゲーム(ホークアイ)	544,230	やすていマニア(ひきこもり)	ALL
5	ハレーズコメット	9,999,990	T³-CYR-ATS㊥	3-2で達成 連付 バグ未使用

ゲームセンターアレックス

埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,938,200	T-YASU	ALL 如月(極性) MAX18連鎖 200万いける
2	ぷよぷよ通	1,041,343	ブロック少なすぎた SPD-Y.I	ALL MAX16連鎖 ジェゾ入らず 793BLOCK
3	パカパカパッション2	1,985,330	DAI	[illegible] 165% 291% 390%
4	ティンクルスタースプライツ	2,752,426	集中力もたず	ALL MAX50HIT 予選2ミス 196万 連付
5	ぐわんげ(柊 小雨)	57,491,901	リハビリ中	ALL

ゲームセンタードリーム

宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	2,270,700	戦国人	ALL 連付 1周120.4万
2	ストライカーズ1999 (X-36)	2,956,900	ガッツ	ALL 残×3 ボム×6
3	バトルガレッガ (ガイン)	15,529,880	新・加藤ガイン	ALL 連付
4	ミスタードリラー2 (500m インド)	669,605	NO.	2'34"60 連付 残×4 ALL 全回収
5	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,108,110	NO.	ALL 5'04"48 連付 残×4 全回収

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F奥 ☎0166-53-7510

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	1,998,000	GACHAPIN	ALL 恭介、エッジ、夏 フリーモード
2	燃えろ！ジャスティス学園	1,568,400	SYO	ALL 恭介、アキラ、委員長 フリーモード
3	マーズマトリックス	760,398,892,490	SRX	モスキート02 ALL EXP3,121,085
4	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	640,175	GACHAPIN	ALL 残×1 8'20"83
5	ストライカーズ1999 (F-4 ファントムⅡ)	982,500	CNT	2-1

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店

埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1階 ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	バトルギア2(初級)	2'17"799	リズムさんゴメン！穴埋めです☆	スープラMT TA完走
★	ビートマニアコアリミックス(セレクション)	2,464	YULI	
3	パンチマニア北斗の拳2 ～激闘修羅の国編～	42,354,750	てんちよ	上級 ALL S×2
4	パンチマニア北斗の拳2 ～激闘修羅の国編～	99,449,500	てんちよ	最上級 ALL S×1
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	5,888	S.K	

ゲームインダイエー

千葉県市川市南八幡4-1-3駅南ビルBIF ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコアリミックス(テクノ)	3,410	7777	ALL
2	ビートマニアコアリミックス(セレクション)	2,353	7777	ALL
3	キーボードマニア 2ndMIX(リアル)	3,906,859	msx	ALL
4	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,083,235	K.M	ALL AIR 6'14"35
5	ミスタードリラー2 (500m インド)	649,090	R.W	ALL AIR 3'08"93

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号　03-5433-7212

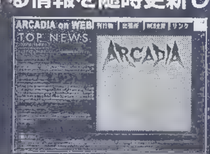
質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

（電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします）

ARCADIA on WEB

http://www.arcadiamagazine.com/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。



ゲー事典 ■AGスクエア盛岡店 http://www.agsquare.com/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

メーカーからのメッセージ

豪華賞品あり　**初心者歓迎!!**

CAPCOM & ARCADIA合同企画第2弾ギガウイング2 スコアトライアル

申請用紙はP52に!



イベント内容

■NAOMI版『ギガウイング2』を使用した高得点競争。
■一人用モードおよびタッグモードで集計。
■4月17日最終締切（消印有効）。入賞者には賞品を授与し、その栄誉を讃えます。

ルール

■使用するのは、カート(KINGFISHER)、ロミ(SPARROW)、リミ(RAVEN)、チェリイ(STORK)、ラルゴ(ALBATROSS)以上5キャラ(5機体)とします。
■ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置の使用は、連射装置のみ認められます。
■申請は、規定の用紙に必要事項を記入のうえ、下記宛先に送付することで受理されます。
■申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。
ゲームセンターの方に必要事項の記入をお願いしてください。
■複数名から同じスコアの申請があった場合、順位は先着順とします。
先着の判定は、消印で行ないます。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　ギガウイング2スコアトライアル係

イベントスケジュール

現　在	大会詳細告知
3月30日	中間発表
4月17日	最終締切
5月30日	最終結果発表

アリカ

テトリスTA Plus

Q 次回からTGM+とデスモードの集計も始まりますが、早くもデスモードで「グランドマスター」を達成したプレイヤーが現れたと聞きました。それについてコメントをお願いします。

A まだ集計が始まっていないテトリスTA Plusですが、巷ではnovさんがぶっちぎっている様です。また、強かに迫っているツワモノの情報も入っていますので、これからが楽しみです。
　最高位(Gm？)はmasterモードで後ふたつありますが、今の所はm(マスター)まで……という事ですが、今後の侵攻？　を楽しみにしています。

このゲームでは企画担当　三原

Jam's下井草店

東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T.A. PLUS(ノーマル)	482,532	虎井権太様♡試験頑張ってネ！	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,564	髪の毛切った常連さん	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	4,963	おはる店長ちくわ。今年が勝負の年！	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	3,863	おはる店長ちくわ。█国放浪の旅に出るかも	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,941	髪の毛切った常連さん	

ゲームコーナーフジ

東京都葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアコアリミックス(ボーカル)	2,872	水瀬名雪部部長	ALL
★	ビートマニアコアリミックス(スーパークラシック)	1,594	水瀬名雪部部長	ALL
3	燃えろ！ジャスティス学園	2,155,400	エックス	ALL 連なし
★	ジョジョの奇妙な冒険(ジョセフ)	4,630,200	剣匠イザナム	ALL 連同付 P×6 D×7 27R
★	ジョジョの奇妙な冒険(デーボ)	4,408,800	剣匠イザナム	ALL パ D×6 29R

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18YKビル　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スポーツジャム	74,100	エキサイト天狗 MJN-T.Y	ホームラン×4 穴ウメ
2	テトリス T.A. PLUS(ノーマル)	412,861	luce	
3	スラッシュアウト(アクセル)	15,361,594	AOQ(千葉EHZOT部)	ALL SAINT ヘイ！ソーノー ポリポリ
4	ドラムマニア 3rd MIX(リアル)	277,092,100	DJ☆(笑) DIE(DIE)	UFOのみんな ～みとるか～
5	バース	8,167,900	K.I	ALL 運付 残機×2 残ボム×2

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1　1-15-1ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	2,219,400	ゆりか嬢が好きな忌野雹新衛隊部隊長HRT	ALL モモ きょーすけ 委員長
2	ギガウイング2	3京5955兆4219億8779万3280	これから稼ぎます	ALL チェリイ
3	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	2,872,900	小松って名字は多い？by小松	ALL 残1 B9 38万落ち
4	スカイアドベンチャー	9,310	まだ3回目 ISO	ALL 残×3
5	エクイテス	9,999,990	HCM-鎌倉	424km

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅣ(4番装備)	1,750,200	k.I	3-5
2	スラッシュアウト(ルナ)	10,065,366	20T Ts EH5	8ステージ 称号GOD very hard設定
3	ブラッディロア3	7'34"96	KOS-GHC	ALL マーベル使用 まだのびる
4	マイティ・パン(ツアー)	931,300	KOS-穴うめ君	
5	ザ・キング・オブ・ドラゴンズ(エルフ)	2,377,900	㋜	ALL 穴うめてきとう

ゲームセンターB-1

千葉県柏市旭町1-1-16中崎ビルB1F　☎0471-44-5597

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(AV-8 ハリアー)	2,777,400	20万落ちN.I	ALL 連付
2	ガンスパイク	1,970,500	KAI	ALL ロックマン
★	グラディウスⅣ(3番装備)	4,694,800	菅谷君	7-6まで 連付
4	テトリス T.A.(マスター)	9'14"08	TEN	ALL Mランク ST・SK
5	燃えろ！ジャスティス学園	2,270,700	KNG	ALL モモ・委員長・響子

池袋プレイランドラスベガス&上福岡プレイランドカーニバル

東京都豊島区西池袋1-22-4信和ビル1F　☎03-3982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンバード2(ヘイコブ)	4,593,400	プライドより全一？1ボム使用㋱	ALL
2	サイヴァリア リビジョン	117,209,900	東千史郎	ALL
3	テトリス T.A.(ノーマル)	329,881	穴うめ-A.S.	ノーマル
4	ゴールデンアックス デスアダーの復讐	794	S&M	ALL ゴア
5	スポーツジャム	75,300	㋢だんな(-300)	グレートスラッガー×4

アミューズメントフォーラムモア

東京都新宿区新宿3-23-14SHAビル　☎03-3354-2598

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999(X-36)	3,387,300	G4P氏お元気ですか？	ALL 残3 B9 論外
2	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	3,291,000	ボム使わなければ330万だった	ALL 2-4 181.1万(笑)
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,124,185	SSP-凪瀬㋲	ALL 8'42"60 ノーミスしただけ
4	すくすく犬福(クイズ地獄モード)	2,586,700	これで引退-ZIE-ゆきの	ALL 99%
5	ドラゴンブレイズ(ロブ)	2,859,800	自慢の機械こわれました	ALL 残2

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ガンスパイク	2,098,600	SADAMU	シバ ALL あとー発喰らわなけりゃ
★	ペンギンブラザーズ	3,225,440	はちみつ㋮さん	ALL 残0 甚だ不本意です
3	燃えろ！ジャスティス学園	2,768,900	ことぶき	もも、夏、流 ALL まだのびる
4	マイティ・パン(パニック)	732,800	T・Y	L65
5	スプラッターハウス	1,272,100	おにやん(松尾康知)	プレイ時間2時間30分 1回で出ました

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グレート魔法大作戦(カルテ)	85,106,730	れっさ～	ALL アイテム108
★	ビートマニアコアリミックス(テクノ)	3,541	はれんち改めおれんちTAⅡ	ALL ランク AA
3	ストライカーズ1999(F-4 ファントムⅡ)	3,238,100	PSI	ALL ネームエントリー無し(泣)
4	スポーツジャム	77,900	ホォォムランTAⅡ	ALL バスケ→ホームラン
5	燃えろ！ジャスティス学園	2,565,800	ボリショイ部長 ASH夫	フリー もも、流、恭介 ALL

アミューズメントランドKentagon

東京都新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F　☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T.A.(マスター)	8'23"88	これで引退 P.O	LV999 マスター 201,106pts
2	テトリス T.A.(ノーマル)	486,256	IDL-虎井権太㋖	LV300
★	ガンバード2(アイン)	5,120,400	GAP	ALL MAX 18チェーン 169万 2面目アメリカ編
4	ガンバード2(マリオン)	5,110,900	H.K	ALL MAX188チェーン
5	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,031,585	ANA-UME	ALL

ゲームセンターポパイ

東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	1,583,300	HMX	もも、キョウスケ、ダイゴ
2	ポップンミュージック アニメロ2号	3,376	もっちー@打倒HIBI	EXエンディング ハイパー
3	ドラムマニア 3rd MIX(リアル)	224,111,500	もっちー	
4	ビートマニアコアリミックス(スーパークラシック)	1,325	8083	ダブル グリフォンマスクしょぼ
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	1,055,200	S.K	ノーマル EXキム、キング、EX紅丸

ゲー事典
■ゲームコスモ町田店http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/　■GAME BOSS http://gameboss.net/　■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/˜nasahp/
■アイリン夢空間http://www.ai-rin.co.jp/　■ゲームコンドルPART Ⅰ http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/

ハイスコア通信
ハイスコア集計店からのメッセージ

●**レジャーパレス(北海道)**
当店閉鎖の話が具体的になっているようです。
by担当君

●**レタス702(北海道)**
変なゲームのスコアばっかりですいません。
by店員J

●**釧路スガイ ゲームプルプル(北海道)**
ギガ2入らず。たは～(悲)。基板モノのラインナップがキビシーですが、音ゲー以外のスコアも受け付けてますのでよろしくど～ぞ♥
by担当㊮

●**プレイランドエフワン(宮城県)**
おとやびっきい様、御来店ありがとうございました。食中毒にならなくてなによりです。次は、はんだや1000円コース、期待してます(笑)。

●**ゲームセンターアレックス(埼玉県)**
当店の2大人気格ゲー「ストゼロIII」「KOF2000」は、浦和市以外にも他の市から対戦者が来店してレベルはかなり高めです。腕に自信のある方は、ぜひ来店してください。あと、ギガ2入荷しました。

●**ゲームインダイエー(千葉県)**
最近またもやスコア不足です。今回もギリギリ……(泣)。次回もこの場所にのっているか不安です。スコアラー大募集中!
byみず

●**ゲームビンゴ(千葉県)**
この号が出る頃にもまだワルキューレの伝説かサイコソルジャーのどちらか、または両方が稼働しているハズ! マニアのみなさんいらっしゃい。

●**ゲームセンターB-1(千葉県)**
お待たせしました。2ヵ月ぶりの掲載です。これからもどんどんスコアを出してくださいね(切実)。今度店内に新掲示板を作るので、使ってやってください。何のって? それは……。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
先日のスパIIX大会に参加された皆様、おつかれさまでした。金曜の18時以降500円でフリープレイもやっていますので、また遊びに来てください。ペンギンブラザーズは対戦5本で激熱っ! 誰かやって……。

●**ゲームセンターポパイ(東京都)**
「だめだ……ハイスコアが少ない……」「フッここは私の出番だ」「エ、エース!」「ハアッ!」「フッフフ、皆を助けるために、1人で稼ぐ気か」「ポパイ命……ああいう男だ」
民明書房刊 byバーボン

●**ゲームコーナーフジ(東京都)**
今月から集計店の仲間入りをしたゲームコーナーフジです。これからもよろしくお願いします。
by常連一同

●**プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)**
小松、小松とたくさんありますが、当店のスコアラーで小松という人物は二人います。ひとりはISO君で、もうひとりは、こまつゆびろみち君です。シューティングはISO君です。扱い悪い方がびろみち。

●**ゲームインみとや 三河島店(東京都)**
ボ、ボリショ～～イ!! 今、みとやの合い言葉はボリショイ。アイテムボルカノン=ボリショイ。「あの中型機でボリショれ」などとわけのわからん攻略がとびかってます。MAK連絡くれ。
亀井・NAG

●**P・C立川店(東京都)**
3月22日に当店は一時閉店ということになり、残り1ヵ月となりました。さて、バトルガレッガがついに3台になりました! 週に2回以上やり込むガレッガプレイヤーもついに10人突破! ええ話や。
byO・K

●**タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店(東京都)**
WAR氏がトルマリンを持ったまま行方不明に!! 誰かトルマリンを探してください!(弾に当たり始めた人)

●**Jack&Betty日吉店(神奈川県)**
今回、実に半年ぶりにスコアが余り、来月回しになりました。新作の殆ど無い今日この頃、辛い状況は続きそうですが……やってる人はちゃんとやってるんですね。凄いです。今後ともよろしく。Ⓜ

●**GAME BOSS(神奈川県)**
週一ペースでイベントを開催していますので、みなさん遊びに来てください。BS・T氏おつかれさまでした。

●**マットマウスパートII(神奈川県)**
ギガウイング2入荷しました。(1月21日現在)雪など降って寒いですが、元気に遊びに来てください。あ、これが載るころは暖かいかも……。

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T.A. PLUS (ノーマル)	384,473	NSZ	初プレイ
2	テトリス T.A. PLUS (グランドマスター)	8'57"90	RIE	
3	燃えろ!ジャスティス学園	2,262,200	NSZ	ALL
4	グレート魔法大作戦 (カルテ)	40,689,400	MAB	エブりあり 103/108
5	デスブレイド (ファイター)	599,700	あすたろと	ALL P×1

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1 ☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	プラネットハリアーズ	3,063,484	96+Qoo@闇の組織	ALL シングルモード グレン
2	燃えろ!ジャスティス学園	2,022,500	STH-㊮	ALL モモ、将馬、ひなた
3	ギターフリークス 4thMIX(ノーマル)	221,536,100	Ⓚ(鈴)	ALL
4	バトルギア2(超弩級)	3'38"298	TS2	タイムアタック ALL (M EVOVI SE Aクラス
5	バトルギア2(中級)	2'29"958	AYU	タイムアタック ALL (M TUNED FC Aクラス

Jogo江古田店
東京都練馬区旭丘1-71-10 ☎03-3954-9261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	2,775,300	こんなスコアじゃももたんまけまけですぅ	ALL もも・委員長・恭介
2	テトリス T.A. PLUS (ノーマル)	393,666	穴ウメ①	ALL
★	テトリス T.A. PLUS (ダブルス)	4'59"90	穴ウメ②	ALL
4	テトリス T.A. PLUS (TGM+)	8'27"56	穴ウメ③	ALL ランクm
5	バトルギア2(初級)	2'21"404	穴ウメ④	ALL スープラ

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス T.A. PLUS (ノーマル)	493,718	姪呆[illegible]樗-ゴンゴン㊍㊋	ALL
2	テトリス T.A. PLUS (ダブルス)	5'42"45	326&IDL	ALL
★	スラッシュアウト (スラッシュ)	15,543,157	穂積スラッシュ!	ALL
4	グラディウスIV (3番装備)	3,186,200	ひろし・N	6-4 連付
★	ソウルキャリバー (シャンファ)	1'16"77	SAO	ALL 連同付

マットマウスパートII
神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F ☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	1,973,400	DDD	恭介、ひなた、ロイ
2	1944 ～ザ・ループマスター～	17,580,890	R	ALL 連付
3	パカパカパッション スペシャル	2,440,580	DAL	94-97-94
4	ギガウイング (ポーチカ)	242兆8329億5589万8010	残念なT.S	5面41秒 6面117秒 -9兆
5	ビートマニア コンプリートMIX2(コース7)	3,565	AEF	

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9 ☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ノーマルキャラ)	12,342,560	一年半かけて初クリアだよん♪店員O.K	ALL G-1026(3号機)
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	16,712,530	調理師	ALL 残3 5面1152万 ラスボス81万 BRII150万
3	サイヴァリア リビジョン	168,750,600	Y-S	ALL レベル409
4	怒首領蜂(Cタイプ)	669,439,490	SSP-忠吉さん-あり～揚雲	ALL 残3 2-5 910HIT
5	パカパカパッション スペシャル	2,532,890	黒服に魅入られた者	ALL 96%-98%-97%

GAME CONDOR PART II
静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F ☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (相模 祐介)	31,509,730	USM-薬屋娘萌死P	LIFE 516(6分の5) Fin2175
2	バトルガレッガ	6,417,840	しずず	ノーマルキャラ 2人用ALL
3	バトルガレッガ	4,370,090	X68☆まさと	魔法キャラ 2人用ALL
4	バトルガレッガ (ガイン)	17,707,500	ゆうしろう	BH2死 ガインB 鳥362
5	バトルガレッガ (ミヤモト)	10,950,600	X68☆まさと?	ミヤモトB押 大会優勝 ALL

アベニュー北口店
山梨県甲府市中央1-12-3 ☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ (練習)	171.61	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ (初級)	288.45	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ (上級)	368.10	NGP-ANP	ALL
4	ドラゴンブレイズ (イアン)	1,642,800	NGP-ANP	ALL
5	バトルギア2(超弩級)	3'30"719	エンペラー	EVOVI SE MT

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15 ☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マイティ・パン (ツアー)	4,850,100	CYR-WAR	41面 連付
2	ドラゴンブレイズ (ロブ)	3,420,200	中野龍三	ALL トルマリン○P0%
3	ドラゴンブレイズ (イアン)	2,480,200	V-BOY=上東輝久	ALL 1ミス
4	メタルスラッグ3	10,138,160	大破	ALL 1ミス
★	魔法大作戦(ガイン)	3,707,230	MOL=CKDF=ふるえんも	ALL 1周186万

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12 ☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	119,812,700	中々屋店主	逝ってよし
2	ぐわんげ(賀茂 源助)	51,181,344	SE.	ALL
3	スポーツジャム	73,800	HIR	野球×4
4	ギガウイング2	3169兆6919億5463万5010	CAP.	5面
5	テトリス T.A. PLUS (マスター)	9'38"33	SIG	S9クリア (緑色)

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720 ☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ダンスマニアックス 2ndMIX	39,832,000	猫野美亜	ALL No.3 MILDコース
2	コンフィデンシャルミッション	1,983,450	大魔導kenjiSS	ALL 残1
3	パンチマニア北斗の拳2 ～激闘修羅の国編～	113,939,800	TOM	ALL 世紀末救世主伝説コース
4	ザ・警察官 新宿24時	7'36"666	HID	ALL
5	ストライカーズ1999 (F-117 ステルス)	1,563,000	アデリーこなす	2-4 TB×10

Jack&Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19千葉ビル1F ☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ギガウイング (ヴィーダシュタント)	287兆7173億7284万8410	両替士	ALL 連付 4面63兆 レーザーカット失敗
★	ギガウイング(雷迅)	248兆1849億6548万9460	両替士	ALL 連付 6面で倍率カンスト
★	スポーツジャム	102,900	ERO@MLC会長	ALL 3P-PM-3P-PM
4	1944 ～ザ・ループマスター～	26,441,330	たり	ALL 連付
5	パカパカパッション スペシャル	2,613,980	HIL	96%-99%-99%

●夢空間ファンタジー(長野県)
2月3日もイベント満載!! 春休みこそファンタジーだ! スキー場へのアクセスも良いぞー!(うわっ宣伝してる!)

●アイリン夢空間(岐阜県)
今月の追い込み
ディアブロ2(ソーサレス) 49
2・855・835EXP とき坊
ALL

●GAME CONDOR PARTⅡ(静岡県)
ついにガレッガが2台になってしまいました。これもひとえにシューターさんの気合いによるものです。御卒業、御入学の時期、静岡入りする方々ぜひコンドル2へ!!
スタッフ一同

●ゲームプラザトンガ王国(愛知県)
ビデオ録りセット×2が装備。普段はなんとなくドラブレとギガ2につながってます。ぜひ攻略に活用してください。あと、ガレッガに少し良いスピーカー付けてます。

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
残念ですが、この号が出る頃には私は既に仕事をやめてるでしょう。短い間でしたがありがとうございました。私がやめてもピットインの方は何も変わらないと思うので、今まで通りよろしく!
by OGI

●GAME-COLLEGE(愛知県)
当店では、ハイスコアのランキングポイントによるシリーズチャンピオン制を導入しています。腕に自信のある方は、ぜひ更新しに来てください。

●遊ingポイントセオラ(滋賀県)
毎年のことですが、新入生や社会人の常連の皆さん、新転地でもがんばってください。で、こちらに新しくこられる方は、ぜひお立ち寄りください。思ったより普通のゲーセンですけど。

●GAME's MILK(京都府)
長崎のプラボ浦上の皆様、年末はお世話になりました。個性あふれるスコアラーが多く、楽しかったです。
by TEN

●ネオアミューズメントスペースa-cho(京都府)
いやぁ～、今回は色んなゲームのスコアが集まった。ちばちゃんうれすい。そして、今回申請できなかった方々、すいません。特に鯖会長、いつもお世話になってます。(遊)

●ゲームプラザキューティ(大阪府)
PC立川のH.Fさん、短い時間でしたが、いろんなお話し楽しかったです。RAY.Fもがんばってくださいね! ㊂

●タイトーインスタジアム(大阪府)
ビデオゲームが6台になってしまいました……もうダメかもね

●ファイブオー津店(三重県)
ストⅢ3rdが毎週火曜日19:00～22:00まで、フリープレーとなっておりますので、対戦でいわしたい方は、来店してみてはいかが?

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
卒業式の季節ですね。卒業生の常連さん、おめでとう。別れと出会いの春まであと少し、みんな頑張ろう。ところで俺の春は? 微妙。
by らっきょ

●えの木(高知県)
ガチンコスコアクラブ「ワリャ2面でその倍率じゃ予選落ちじゃろうが」ガチンコゲーセン道「お前らの作った対戦ハーネスじゃ客にゲームはやらせられない」の一言に、塾生の松本がついにキレる!!

●モンキーハウス本館(福岡県)
DDCさん、フセインさん来店ありがとうございました。

●遊道楽箱崎店(福岡県)
セレクト基板の充実により(PC立川の福田さん感謝!)、レゲーシューティングが多数復活しました。また、1PLAY20円でスパⅡXも好評稼働中です。興味のある方はぜひ御来店ください。

●プレイシティ FUNFUN店(鹿児島)
最近、スコアの更新が少なくヤバイっす! スコアラーの方募集中です。そう言えば、パチスロがどんどん多くなってきている。ビデオゲームよりも多いぞ! シューティングゲームの新作も入荷してほしいぞ!
by ASM

●電脳遊園地ハリケーン鹿屋店(鹿児島)
初参加になります電脳遊園地ハリケーンです。各種最新音ゲーにシューティングコーナーもあります。24時間営業していますので、スコアラーの皆様お待ちしています。

●友遊ランド(福岡県)
やっと店が落ち着いてきました。みんなスコアよろしくね。P.S.俺にもやっと春がきたらしい。サンキュー局長!!
by JAMA

●プラボ浦上店(長崎県)
「バーチャロンフォース発売!」やったぁ。「カスタム基板×4」ギャフン。コラ○! P.S.京都のTEN氏、福岡のフセイン氏、年末の来店&スコアアタック有難うございました。
by スコアラー一同

●ゲームスポットフォーカス(大分県)
当店ではポッキーを食べるとスコアがつながる「ポッキーパワー」が信仰されています。「だてにモー娘。がCMをしていない(DUO談)」。「いやマジでただ今信者募集中!!(Ave談)」

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	382,756,556	SYG-週一常連@拾い喰い	ALL D.D クリアまでです…
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	6,036	Toku-3	ランダム 1play目 DVD、要らんのよ!!
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	6,198	Toku-3	・ランダム 1play目 光って見えんのよ!!
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(テクノ)	5,361	Toku-3	・ランダム 2play目 DVD邪魔!!
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,754	Toku-3	・ランダム ム～リ!!

GAME's WiLL
京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スポーツジャム	84,000	MK?	ALL バスケ×4 パーフェクト
2	ドラゴンブレイズ(ロブ)	2,999,800	中野龍三	ALL 残2
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ヒューゴー)	13,207,900	L2A-GYO	ALL 連同付
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(レミー)	10,847,400	ヅガ夫	ALL 連同付
5	テトリス T.A. PLUS(ダブルス)	6'36"35	A&B	ALL

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1F ☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2	2京0352兆8969億6596万4060	KNN-SSP-揚雲にゃも	ボムゴリ押し、ヘボ。6ボス
2	ドラゴンブレイズ(イアン)	2,828,900	SAI	ALL 連付 残2 B×3 P×2
3	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,090,275	SOLID-S.S	ALL 連付 1ミス
4	エスプレイド(美作 いろり)	40,022,330	やっと出ました! 電脳雑技団-YMG©	ALL ¥475 5/6 4st 1746万くやし～
5	スポーツジャム	84,000	モナ王	3point×4、ALLパーフェクト

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス T.A.(マスター)	8'51"55	d/ds	mクラス
2	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,123,555	BNK2-RIA	ALL ノーミス
3	ビートマニアコアリミックス(スーパークラシック)	1,463	4回目 YMG-©	ALL
4	スポーツジャム	73,200	政	グレートスラッガー×4
5	マイケルジャクソンズ ムーンウォーカー	280,520	TOM	ALL ノーミス

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マイティ・パン(パニック)	1,329,800	TEN	ALL レベル99 連付
2	スポーツジャム	74,000	かなりダルかったできればもう1本。FUJ	ALL 野球×4 場外1オチ
★	三国戦紀2	11,582,700	TNF	孔明 5面
4	燃えろ!ジャスティス学園	3,066,700	EIJ	ALL ユリカ・キョウスケ・ロイ
5	ブラッディロア3	7'53"78	???	ALL ウリコ

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング2	790兆9617億5531万1460	しいね	ロミ ステージ3
2	スポーツジャム	70,500	EHM	ザ・グレイト・スラッガー×4 連なし
3	ブラッディロア3	5'51"16	KN1	ALL ガトー
4	燃えろ!ジャスティス学園	2,133,700	AOI	ALL もも、アキラ、バツ
5	ストライダー飛竜	140,850	PAN	ALL

ファイブオー津店
三重県津市浜三丁目15-2ディアホームズ志とも1F ☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ!ジャスティス学園	1,977,900	腹切セップク丸	ALL 流、ラン、ロベルト
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,227,100	sts.	ALL EX紅丸、ルガール
3	カプコン スポーツクラブ	1,359,600	UE	ALL LOVE、メキシコ、USA
4	超時空要塞マクロス	7,983,800	とよQ	ALL 連付 1P側
5	D&D タワーオブドゥーム(ファイター)	1,105,095	SKM-地上絵㊫㊙M氏結婚記念	ALL ×4

ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303A-breakビル2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゴルゴ13 奇跡の弾道	31,128,350	TNY	精密度938.52% ノーミスクリア もう限界
2	スポーツジャム	84,600	どうしてもあと300点がでません-MK?	バスケ×4 ALL ハTIME BONUS 1000×3-800
3	エスプレイド	38,605,380	MGA-DH	1P C決定 5/6 円500 バリア10% 肉まんだぉー
4	怒首領蜂(Cタイプ)	694,408,190	KNN-SSP-揚雲あう～っ	ALL ショット強化 残2 2-6ボスにてうぐぅ～
5	ぷよぷよ通	1,012,307	WPU-MYK	MAX 7連鎖 ALL ブロック1059 既읍ぷよらーよ、電脳!

GAME-COLLEGE
愛知県長久手町山野田628 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	1,671,900	PON	
2	サイヴァリア リビジョン	64,648,500	T-S	
3	スポーツジャム	65,200	TAK	
4	マーヴル VS. カプコン 2	3,069,679,100	A98	
5	マーズマトリックス	999,999,999,990	SAW	

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(シシン)	38,586,877	うえごん0.1トン	ALL ボム×5
2	ぐわんげ(柊 小雨)	32,196,642	ラガーうえごん	ALL
3	ストライダー飛竜2	16,207,500	T.D久保田	ALL SS×3 S×2
4	ティンクルスタースプライツ	3,550,420	M.I「1年かかって更新!」	メヴィウス ALL MAX50Hits 残×0
5	ティンクルスタースプライツ	3,359,594	「死にかけM.!ギリギリスコア!?」	ケスベー ALL MAX52Hits 残×0

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	マイティ・パン(エキスパート)	1,160,600	咆哮野郎-外野席-まJU	ALL 連付
★	ドラゴンブレイズ(イアン)	3,040,700	2-6ボスで1ミス。初クリアH.M	ALL 残2 B2
★	ライデンファイターズ(雷電Mk-Ⅱ)	52,876,260	サテンちゃん飲み放題♡	ALL 20～30万ロス
★	1941	14,947,800	SGP-NEIさん元気? K.N㊣	ALL㊗あと5万 連付
★	サンダークロスⅡ(サンプルver)	9,688,420	HYAKU-さめじま会長(TTJ)	連付 2P側 13周目3面 ランク5

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12 ☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スポーツジャム	84,000	ARTA	ALL バスケット×4
2	燃えろ!ジャスティス学園	2,105,700	ARTA	ALL 恭介、ロイ、委員長
3	テトリス T.A. PLUS(ダブルス)	5'10"70	セオラカントリークラブ ぼす&あふろ	ALL
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ナオキ)	5,209	Afro	ALL HS
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	5,287	Afro	ALL HS

ゲー事典
■ゲームプラザキューティー http://www.ac.wakwak.com/˜mito/ ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://www.synapse.ne.jp/˜taku/hurricane.htm ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/˜plaza/ ■モンキーハウス本館http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■プレイシティFUNFUN店http://web9.freecom.ne.jp/˜nagiunit/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

●**ギガウイング2**
2月18日締切分から【シングル、タッグ】の2部門で集計開始。2月18日締切分に関しては、隠し機体を使用したスコアは無効です。
3月18日締切からシングルのキャラ別【カート、ロミ、リミ、チェリイ、ラルゴ】とタッグの計6部門で集計します。3月18日締切分以降からは隠し機体の使用も認めます。「キャラクター別集計」であり、「機体別集計」ではないのでご注意ください。またタッグでのキャラ別予定はありません。

●**テトリス T.A. PLUS**
【ノーマル、マスター、TGM+、デス、ダブルス】の5部門で集計。ノーマルはスコアで集計、マスターとダブルスはランク優先のタイムで集計、デスはレベル(クリアが出たときはタイム)で集計、TGM+はタイムで集計します。
デスとTGM+に関しては、ランキング画面が存在しないため、プレイを終了する直前から店員、又はハイスコア担当者の確認をもらうか、ゲーム終了時にボタン3つを同時押ししておくと表示されるパスワードとスコアネーム入力画面で入力した3文字のネームの2種を書き留め、それも記載したうえで申請してください。

●**コズミックスマッシュ**
ルート別集計は予定していません(1部門のみ)。

■次回3月18日締切分から集計開始予定のタイトル

●**パズループ ツー**
【クエスト、とことん、パワー】の3部門で集計します。

PLAY-HOUSE VIDEO-GAME アスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	22,842,601	Mr-AAA	116- X-B
2	続・お手並み拝見	ALL	Mr-JF6	ビリヤード 9ボールALL
3	マーヴル VS. カプコン 2	1,272,531,000	Mr-T?M	ALL
4	ゾンビリベンジ	951,070	Mr-ASKA	L-9 スティック
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	430	Mr-AAA	ALL

モンキーハウス本館
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バカバカパッション スペシャル	2,571,840	ABE@J某	ALL
2	美少女戦士セーラームーン(マーキュリー)	1,395,100	J.O 5ボスが不機嫌だった	ALL 連付
3	フェリオス(ハード)	1,258,500	TEN	ALL 連付
4	テトリス T.A. PLUS (ダブルス)	5'08"60	三流プレイヤーズ	ALL
5	ギガウイング2	2京7439兆4257億9413万4140	.Z.	ロミ ALL 連付

友遊ランド
福岡県大川市榎津水落62-1 ☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	3,090,500	YKE	恭介、ゆりか 委員長 ALL
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,586	UNC	ALL
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,055	HIME	ALL
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	5,617	すみれ	ALL
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,900	すみれ姫	ALL

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	26,006,860	TKM-サイコソルジャー フセイン	ALL 連付 SF×0 B×0
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,312,800	TKM-青い山脈 ビフテキ大僧正	ALL SNKグルーヴ EX紅丸・ブランカ・ナコルル
★	バストアムーブ2	251,550	TKM-ビフテキエンジェル	ALL ショーティー
4	フェリオス(ハード)	1,256,630	TKM-京都のいぶし銀 剣聖TEN	ALL 連付
★	リッジレーサーV アーケードバトル(GP)	16'08"584	TKM-影の支配者 赤いタトゥ永瀬麗子♡	完走 DANVER TOREADOR 目標最下位

遊道楽箱崎店
福岡県福岡県東区箱崎6-1-2松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムス'97	9,999	Tobby	LV345
2	バカバカパッション スペシャル	1,326,440	SSS	ALL 99-99-97-98
3	サイヴァリア リビジョン	102,545,900	原哲夫の系譜を継ぐ者 渕田矢彦	ALL LV325
4	ライデンファイターズ2(スレイブ)	112,508,290	マダムチェイサー	ALL 連付 電パなし
5	ぐわんげ(シシン)	81,805,837	一般人	ALL お金×50888

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ(ミヤモト)	12,961,210	Clever-平MT(猫) 宍倉パワー69%使用	7ボス リハビリ第2日目
2	怒首領蜂(Cタイプ)	496,597,340	Clever-はまじ(猫)(正月休み)	ALL ショット強化 1周1.72億 836HIT
3	ダライアス外伝(V)	10,397,680	Clever-宍倉貴之(猫) ラッキー西 店員	ALL ノーミス キャプチャー×4 ボム×4
4	アシュラバスター	1,839,200	KOD	タロス 34HITS
5	パンチマニア ～北斗の拳～	130,771,750	D!? まだカイオウを倒せない男	上級 トキ戦までパーフェクト 約7ヵ月ぶりの更新

ゲームプラザ白山
熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング	1京2949兆7751億3655万8270	KEY	7ボス死 ロミ 連なし
2	ブラッディロア3	2'29"71	ライバルはAI KMM	ALL バクリュー
3	サイヴァリア リビジョン	129,024,100	KEY	ALL LV340
4	1944 ～ザ・ループマスター～	20,699,410	S.IことCBA	ALL 連付
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,981	スミレ大戦3が楽しみ ナイト財団熊本支部長	ALL FG87% HS

プレイシティ FUNFUN店
鹿児島県鹿児島市中央町32-34ペガサスビル1階 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スポーツジャム	70,200	EVB	ベースボール×4
2	1944 ～ザ・ループマスター～	13,147,770	NAGI-ASM-R GW2ヤリタイ！	ラスボスにて THE END
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7スター)	4,832	へっぽこ	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ユーロ)	5,264	TR1P	
5	ドラムマニア 3rdMIX (ボーナストラック)	153,490,350	へっぽこ	REAL COSMIC COWGIRL

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO3(さくら)	4,540,400	広島最強	Z-ISM
2	ストリートファイターⅡ'ターボ(ケン)	910,700	DOI	
3	ぷよぷよSUN	1,061,594	みい	MAX17連鎖
4	ミスタードリラー2 (500m インド)	1,191,375	S.M	5'14"73
5	超鋼戦紀キカイオー(キカイオー)	526,100	&&&	

ゲームスポットフォーカス
大分県大分市末広町1-25末光ビル1F ☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	868	吉澤ひとみ派 DUO& 加護亜依派 かずと	ALL くそおち庵、ジョー、マリー、セス
★	ナイトスラッシャーズ	1,831,300	俺的に終了です 吉澤ひとみ派♡DUO	クリストファー・スミス ALL
3	ブレイジングスター(ウィンディナ)	60,626,820	あんがが！ ハッツミー	ラスボス へたれ。
4	ナイトスラッシャーズ	1,407,300	矢口真里派♡ ヤナギ	紅華 ALL CLEAR
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(リュウ)	7,943,600	ヘタレ。穴ウメ 吉澤ひとみ派♡DUO	ALL ノーミス MSF

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16ハリケーンビル1階 ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・警察官 新宿24時	8'11"700	XYZ	
2	ザ・警察官 新宿24時	8'35"766	A.K	
3	ザ・警察官 新宿24時	8'36"766	T.T	
4	燃えろ！ジャスティス学園	2,166,700	EDY	ユリカ (もも、恭介) ALL
5	燃えろ！ジャスティス学園	1,820,700	MAC	ユリカ (委員長、ひなた) ALL

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市3-3ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	燃えろ！ジャスティス学園	1,906,700	パラ4	恭介、ロイ、ロベルト
2	デスクリムゾンOX	264,471	FGO	ALL
3	グラディウスⅣ (5番装備)	3,183,300	かぷこま～	5-6
4	ギルティギア ゼクス(闇慈)	97,914,100	T.I	
5	スポーツジャム	50,700	GTS	ベースボール、アメフトタッチダウン、自転車、自転車

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。そのうえで掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

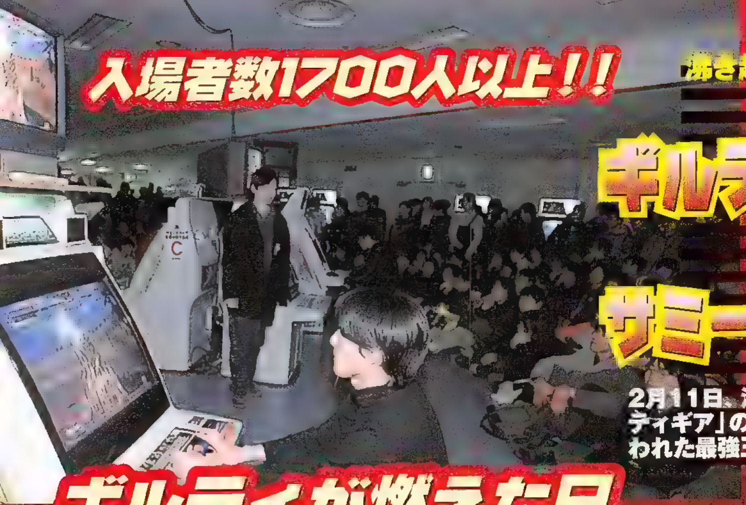
宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア6月号掲載）は
3月18日(日)
までに出されたスコアで、
3月21日(水)
当日消印まで有効です。

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7キー)	840,833	GALM痛DX	ALL HS BP×4
2	バカバカパッション スペシャル	2,453,390	時の番人 修羅	ALL 92-96-96
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	827	K.O	ALL クラーク、マリー、庵、ジョー
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ショーン)	10,074,600	練習中 ヘレティックさきお	ALL 連同付 ボール成功！
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	12,020,500	おとこ汁(複合) いちき尻(全部イ行)	ALL 連同付 ボール失敗！

ゲー事典 ハイスコアに関するお問い合わせは、E-mailもしくはFAXをご利用ください。E-mailアドレス：arcadia@enterbrain.co.jp FAX：5433-7212
題名（subject）「ハイスコアに関する質問」 質問をお寄せいただく場合は、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレス（FAXの方はFAX番号）を明記してください。



入場者数1700人以上!!

沸き起こる熱狂の渦! かつてない盛り上がりを見せた、空前のゲームイベントを完全レポート!

ギルティギアXフェスティバル & サミーズカップ全国決勝大会 リポート!!

2月11日、池袋サンシャインシティ・コンベンションホールにて開催された「ギルティギア」の祭典、ギルティギアX フェスティバル2001春! 全国規模で行なわれた最強王者決定戦と、会場で開催された各種イベントの模様をお届けしよう。

ギルティが燃えた日

今回開催された「ギルティギアX フェスティバル2001春」は、ギルティを愛好する幅広い層のプレイヤーが様々な形で参加できる、まさに「ギルティファンの祭典」と呼べるイベントとなった。メインとなるGGX全国大会決勝を始めとして、多彩なステージイベントも盛りだくさん。加えて、来場者を楽しませる様々な趣向が凝らされた、ファンにとってはたまらない一日だったのだ。

会場には、先日発売されたDC版GGXやWSC版ギルティギア プチの試遊台も設置。ずらりと並んだ5組の野試合用対戦台では一日中人が途絶えることなく大盛況だった。

さらに、同会場にはGGXの同人誌即売スペース「ギルティマーケット」も設けられ、4のサークルが、各種アイテムを販売。こちらも好評を博していたぞ。



会場内には同人誌販売スペース「ギルティマーケット」も併設されていたのだ。



各種ギルティグッズも発売された。マルY屋のYはビートライブ店長、山岸さんのYとか。

ファンなら涎もののレアグッズがどっさり!!

会場では、通常売られているグッズの他に新作や会場限定品などが販売された。全グッズをコンプリートした猛者はいるかな!?



大会会場で販売されたグッズのなかで一番のレア物が、この「大会限定シリアルナンバー入りジッポー」だ。



開場前から5300人以上の行列が!?



空前の盛り上がりを見せた決勝トーナメント。観客と選手が一体となったのだ!



DC版GGXの勝ち抜きバトルを制したのは松下哲人君。ジョニーで22人抜きの快挙を果たしたぞ。おめでとう!

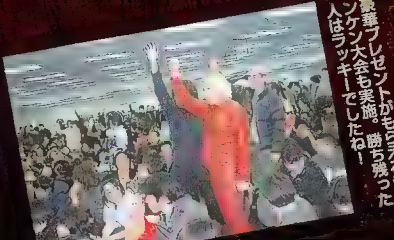
大盛況の会場イベント

当日行なわれたイベントは、DC版GGXを使った勝ち抜き大会や、本誌ライターの真瑠世&若人のさわやかトークショー、注目を集めたコスプレコンテストなど、バラエティに富んだイベントが次々と展開されたのだ。

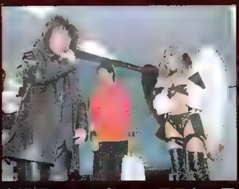
コスプレコンテストは本誌副編集長の猿渡が審査員で登場したりと、なかなか見応えがあったぞ。

最も盛り上がりをみせたのは、やはりGGX全国大会の予選~決勝! 全国から集まったトッププレイヤーの戦いを、会場中が固唾を呑んで見守った。

大会の詳細は108ページからの大会テクニック集でも触れてあるので、そちらも要チェックだ。



豪華プレゼントがもらえるジャンケン大会も実施。勝ち残った人はラッキーでしたね!



大好評のコスプレコンテスト。アルカディア特別賞も贈られたのだ。



真瑠世&若人によるギルティトークショー。GGXの攻略秘話や大会に向けてのアドバイスに、皆が耳を傾けていたぞ。

ゲー事典 なんと今回会場に来られなかった読者諸氏のために、会場で販売されていたグッズをプレゼント!! 詳しくは184ページのプレゼントコーナーをチェック!!
メタリックポスターやエッチングステッカー、ポストカードなどを制作したのは「ツリーハウス」。グッズについて詳しく知りたい人は、問い合わせ先:03-5823-5591まで。

対戦格闘史上・最強最速の激戦！
未曾有のハイテンションバトル・決勝トーナメント！！



全国のGGXプレイヤーたちの最高位である「聖人（セイント）」の称号を賭けて、日本中の強豪が会場に集結！　最強の完成度を誇る2D格闘のすべてを極め、勝利の栄光を掴むのは誰だ!?

HEAVEN OR HELL ……LET'S ROCK!

熱戦続出！ 白熱のブロック予選！！

ギルティフェスティバルのメインイベントとも言えるのが、全国規模で開催された「サミーズカップ全国大会」の決勝トーナメントである。半年という期間をかけて行なわれ、熾烈な予選を勝ち抜いた強者たちが、頂点を目指して覇を競うのだ。

全16ブロックに分かれて予選トーナメントを行ない、各ブロックの代表者16名が決勝トーナメントに出場できる。12：30から開始された予選トーナメントは2時間半にも及び、数々の名勝負が続出。観客とプレイヤーが一体となって形成された会場の雰囲気は、かつてないほどの熱気を生み出した。ゲームの持つスピーディかつアグレッシブな空気が会場中を覆い尽くし、予選ブロックが進むにつれて会場のボルテージも加速的にヒートアップ！

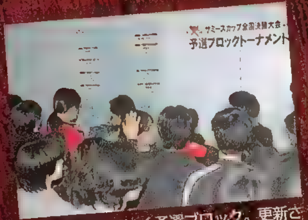
衝撃と緊迫の決勝トーナメント！！

16ブロックの激闘を勝ち抜いたプレイヤーたちの名前がトーナメントボードに張り出されたとき、会場の中には戦慄が走った。トーナメントでは、全国規模、そしてブロック予選で猛威を振るったミリアは3人に減り、逆に全体数で少なかったザトー、紗夢といったキャラクターも名を連ねた。

1000人以上の観客が見守る中、ついに運命のトーナメントは開始された。恐ろしいことに、決勝ブロックの試合はどれもまったく外れなし！　どの試合も見所十分のベストバウトが連続し、観客の興奮は最高潮に達した。試合開始直後に互いに繰り出す敬意挑発や、死亡確定の気絶時のみ繰り出す一撃必殺など、プレイヤーたちの「魅せる」試合運びは、本当に見応えのあるものだった。

一試合が終了するごとに送られる惜しみない拍手と歓声。そして、それに応えるようにハイレベルな攻防を繰り広げる選手たち。激戦の頂点に立ったのは、大阪はアミューズメントプラザカマロ道頓堀店代表のジョニー使い、ミィ氏。準優勝は茨城のハイテクランドSEGAミナミスポーツプラザ代表の梅喧使い、白龍氏。GGXプレイヤーの頂点に立つにふさわしい戦いぶりをみせてくれた両氏。これからも、ギルティ世界の強者たちと末永く戦い続けてほしい。

おめでとう！



刻一刻と進んでいく予選ブロック。更新されていくトーナメント表を、選手たちが緊張の面持ちで見守る。


予選ブロックの筐体の周囲では、ギャラリーが固唾を呑んで見守る。時には町田ノリの体育会系声援が飛ぶことも。


大会ルールが説明され、いよいよ試合開始。会場にただならぬ緊張が走る！　全国の頂点に立つのは誰だ!?

「関西最強」との前評判にたがわぬ強さを見せてくれた。




波乱の巻き起こるトーナメントも、いよいよ準決勝。プレイヤーも観客もボルテージ上がりまくりだ。


決勝戦を迎えた二人、ジョニー使いのミィ氏と梅喧使いの白龍氏。奇しくも抜刀キャラ対決となったのだ！

ゲー事典 大会には、本誌ライターの若人もゲストとして参加。しかも、参加者のなかでは使用者が数少ないポチョムキンで強豪相手に戦いを挑んだのだ!!　対戦ではヘブンリーポチョムキンバスターをかます余裕さえみせたものの、予選突破とはならなかった。若人に勝って予選を通過したプレイヤー曰く「もうあんな怖いポチョムキンとは戦いたくない!!」。

会場を華麗に彩ったもうひとつの戦い

コスプレグランプリ

ゲームイベントといえば、欠かせないのが華やかなコスプレイヤーたち。今回のイベントでは、ギルティコスの頂点を極めるコスプレ大会も行なわれた。大会に参加したコスプレイヤーは全部で99名。いずれ劣らぬ面々のなか、最優秀賞に輝いたのは……。

最優秀賞

グランプリ受賞者は梅喧のコスプレをした中村薬弥さん!!



審査員も満場一致で決定したほど、衣装・雰囲気・ポーズなどの完成度が高かった。衣装は数々のキャラのコスプレで使用したものを直して使っているとのこと。メイクや小道具にも気を使っていている点も好評だった。



ザトー&エディーのコスプレでは、ちゃんとドリルまで再現されていた。



花柄の衣装にフリフリと、オリジナリティーあふれる紗夢。



性別不明&前が見えているのかも微妙なヴェノム。終始無言で雰囲気バッグン!!



チップとソル女バージョン。ホットパンツに白いソックスのソルは珍しい。ポーズも決まっていた。



ファミ通賞

ファミ通賞はソルのコスプレをした舞人(まいと)さん。一見男性と見間違えるほどカッコイイ出で立ちが審査員の心をつかんだ。コスプレの為に短髪にするほどのこだわりもスゴイ。



アルカディア賞

本誌アルカディア賞に選ばれたのは、ディズィーのコスプレをしたコウセ マサヒロさん。会場には多くのディズィーコスプレイヤーがいたが、その中で危うい雰囲気を醸し出していた彼女が入賞!!



受賞者全員でポーズ!! 今回の大会のために、北海道や福岡から駆けつけてきたコスプレイヤーさんもいたらしい。みなさん、ご苦労様でした!!

会場で見かけたコスプレイヤー









大会参加者以外にも、たくさんのコスプレイヤーが会場に来ていたぞ。

気になるアノ話題も直撃!? 石渡氏トークショー

大会の最後には、ギルティギア ゼクスのジェネラルディレクター、石渡氏のトークショーが行なわれた。ギルティの生みの親でもある石渡氏と直接会えるとのことで、会場もかなりヒートアップ!! トークショーは大会についての感想から始まって、後半にはファンの熱気におされ、急遽質問コーナーも用意。ここぞとばかりに大会に参加したファンが、思い思いの質問を投げかけたぞ。

中には誰もが気になる次回作についての質問もあったが、石渡氏は「現在検討中です。これだけ多くのみなさんから愛されている作品なので、実現できればいいと思っています」と語っていた。もしも実現されるなら、これ以上ファンにとって楽しみなことはないだろう。また、より大きな期待と要望が寄せられれば、様々なハードへの移植も実現するかもしれない……。



カリスマ的人気の石渡氏の登場により、会場には熱い声援やカメラのフラッシュが飛び交った。



トークショーの後には、石渡氏を交えてギルティグッズの抽選会が行なわれたぞ。

好評のウチに幕を下ろした今回のギルティギアXフェスティバル。次回の開催予定も発表され、今から次回大会が待ち遠しい人もいるのではないだろうか。何はともあれ、来場したファンのみなさん、スタッフのみなさん、お疲れさまでした。また、次回にお会いしましょう!!

大会後の石渡氏&メーカーコメント

アクアルージュ 程原氏コメント

まずすべての人に一言お礼が言いたい「新鮮な感動をありがとう」。観衆から湧き出す応援コール・割れんばかりの拍手、まさに感動と鳥肌の連続でした。団体戦もみんなで覚醒しよう!

サミーコメント

全国のギルティファンと共に、今回のイベントの成功を喜びたいです。

イベントに来ていただいた参加者、観戦者、コスプレ、サークルの方々に対して一言……「本当にありがとう!」

石渡氏コメント

今回のGGFへ多数のご来場本当にありがとうございました。予想以上の来場者の多さと対戦レベルの高さに驚きを隠せません。またサークル参加していただいた方々も、本当にご苦労さまでした。

ゲー事典 上記「アクアルージュ」の程原氏とは、今回のギルティギアゼクス全国大会を当初から運営してきた功労者。昨年夏にビートライブの山岸店長らと意気投合、参加店舗が20店に満たないうちから始めた今大会も、最終的には76店参加という大成功の全国大会となって実を結んだ。ギルティブームを支えたその尽力に感謝と敬意を評したい。本当にお疲れさまでした。

異世界戦国シューティング、再び見参！

婆娑羅2 VASARA

個性溢れるキャラクターやメカ、溜め攻撃による独特のシステムで人々を魅了した、あのシューティングの続編が早くも登場。今度の敵は、織田信長だ。

Text RED

発売時期	未定
ジャンル	アクションシューティング
操作方法	8方向レバー+2ボタン
メーカー	ビスコ
使用基板	SSV



武田信勝

一族の無念、俺が晴らす

年齢……16歳
自機名……嵐桜花
STORY
天目山の戦いにて敗北し、自刃した父勝頼（諏訪四郎勝頼）と、その家臣の恨みを晴らし、武田家再興を果たすべく信長の命を狙う。元々、亡き武田信玄の正統の後継者は信勝であり、父は総代であった。天目山での敗北ののち、武田家の主筋を守る為に落ち延びさせられた信勝であったが、父や老臣の無念を晴らさずして武田家の再興はあり得ない。そう決意した信勝は単身、敵陣に切り込むのであった。



百地三太夫

すべては伊賀再興の為

年齢……15歳
自機名……[illegible]月
STORY
天正九年（1581年）の伊賀攻め（天正伊賀の乱）の折、父、丹波守を信長の子、信雄に殺された彼女は、壊滅的被害を受けた伊賀の復興を目指し、伊賀三大上忍家「服部」「藤林」「百地」を統べる称号「三太夫」を名乗る。伊賀者の頭領となった彼女は、「ある人物」により伊賀再興と安泰の条件として、「信長の暗殺」の命を受ける……。



婆娑羅の時代より遡る事20余年…… [illegible] ……せんとするその陰で [illegible] ……が立ち上がった

織田信長

戦国の覇者

ゲー事典　敵機と接触してもミスにならないのが「婆娑羅」の特徴のひとつだったわけだが、本作では接触時に弾かれた時に、ある程度自機をコントロールすることができるらしい。この現象を戦略的に利用することも、できるとか、できないとか……。

信長の首級を獲れ!



このような「婆娑羅」独特の演出は今回も健在。「バサラ流アレンジ」による、個性豊かな敵武将が総勢38人も登場する。

なんと! 中ボスは各面4キャラ登場!

婆娑羅では名物の、ステージ道中で専用グラフィックと共に出現する中ボスクラスの武将は、各面4キャラも登場するらしい。このような専用キャラクターグラフィックを用意されたボス、中ボスクラスの敵武将は総勢38キャラにものぼる。いったいどんな敵武将が登場するのだろうか?

清瀧坊随風

信長、滅ぶべし



年齢……23歳
自機名……[illegible]

STORY

長島攻めの際に殺戮された[illegible]の供養と、
信長の天下統一を阻止するため、
正義感溢れる若き僧侶は、
あえて破戒僧へとその身を堕とし、打倒信長の旅に出発する。

明智光秀

真に討つべきは織田信長



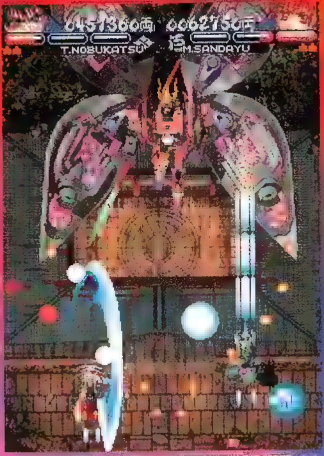
年齢……54歳
自機名……桔梗

STORY

「時はいま雨が下しる五月哉――
天正十年(1582年)。自ら催した[illegible]にて、
信長に対して謀反を匂わす[illegible]秀。
信長の信頼も篤い家臣であった[illegible]胸中に去来した思いとは……。
光秀「敵は、本能寺にあり!」

前作から継承されている「兜首」表示システム。ステージクリア時に、倒した武将の名前が表示されるものだ。今回は各ステージに25人の侍が設定されている。





独特のセンスが光る敵武将の搭乗メカは、婆娑羅ならではのもの。今回も、様々なボスメカが登場してプレイヤーを楽しませてくれることだろう。

今作の動向は?

システム面では、前作におけるボムと婆娑羅モードを融合した形となる、「真・婆娑羅モード」の登場が、現在分かっている大きな変更点。「蒼結晶」アイテムを集めて婆娑羅ゲージを溜めることにより、使用可能になるものだが、3回分までストックが可能。「婆娑羅モード発動ボタン」を押すことにより、任意のタイミングで発動できるようだ。詳細は不明だが、「連斬りコンボシステム」なるスコア稼ぎのフィーチャーも導入される。スコア狙いの面白さも、グンとアップしていることは間違いないだろう。詳しいことは、[illegible]が入り次第お届けしていく予定だ。

「真・婆娑羅モード」とは?

ゲー事典 今回の婆娑羅は、これで終わりと思ったら甘い! 60~61ページにビスコインタビュー。178~183ページに婆娑羅&婆娑羅2の設定資料集。さらに、184ページではスタッフの方々からいただいてきた貴重なプレゼントを大放出!! この紹介記事に血気逸る婆娑羅ッ子は、九鬼の親分に負けない熱意で応募しなさい!



魅惑のサウンドストリームに酔いしれろ！

祭 太鼓の達人 祭





常にジャパニーズ・カルチャーの最先端を突っ走る「達人シリーズ」の第3弾が堂々デビュー！　荒ぶる重低音をモノにできるか君は!?（倒置法）

Text：太鼓山打太郎

タイコ始めてみよう物語

至極簡単で、それでいてこってりと遊べる魅惑の大型ゲーム・太鼓の達人。今日はお兄さんと一緒に、このゲームの楽しさを究明していこう。

太鼓の心 和の心

早くも話題沸騰！　新時代の達人シリーズとして話題を集めている「太鼓の達人」だが、この号が出てるころには、君の町のゲーセンにも軽やかに入荷しているハズ！

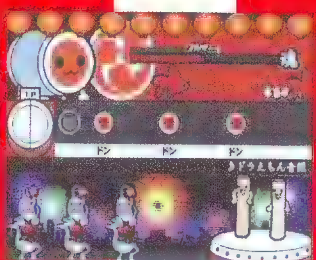
さて、このゲームの一番の魅力は「簡単操作でどっぷり遊べる」という、ゲームの基本に立ち返った[illegible]の如くなゲームシステムだ。

なにしろ「バチを握ってリズムに合わせて叩くだけ」と、18ワードで説明が済んでしまう簡単ルール。

今まで「音ゲーっぽいのはちょっと…」とか「音ゲーは難しすぎてノーサンキューでゴワス」「30パンチ事件以降、リズム感が欠損している」と遠慮していた方も、この太鼓の達人なら極めてスゥムゥーズに、ゲームの世界にフェードインできるはずだ。

かといって、「単純で底が浅いんじゃ…」というわけではなく、上級者には腕前に合わせた歯ごたえのあるプレイを楽しむことが可能。

友達と、家族と、恋人と、軍団と、組員と、党員と、いろいろな仲間と楽しめる「太鼓の達人」。つべこべ言わずにバチを握ってもらえば全てを理解できると思うので、とりあえず見かけたらコインを叩き込んでみよう！



タイミング良く太鼓を叩き、一定以上のノルマを越えればクリア！ [illegible]です。

全く簡単DA！　太鼓早分かり手順

プレイ人数を選べ！



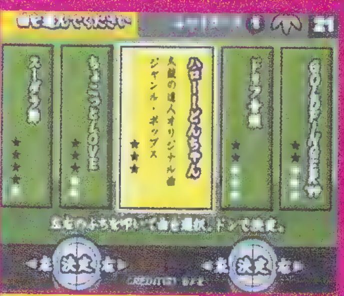
太鼓の達人はふたりまで同時プレイ可能である。曲によっては1Pと2Pの譜面が違うものもあるぞ。なお、どちらか一方がノルマクリアすればOKなので、上級者が初心者を助けながらプレイできるぞ。

難易度を選べ！



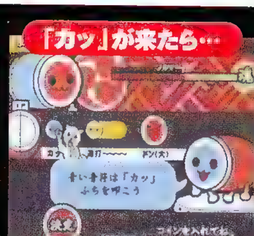
プレイ人数を選んだ後は難易度セレクトーッ！　用意されている難易度は3つ。それぞれプレイの難度はもちろんのこと、ランクによって収録されている曲が違うので、左ページの曲リストをチェキ。

曲を選べ！



標準設定では1プレイで2曲までプレイできるぞ。最初からは選べない曲もあるので注意。なお、「むずかしい」には腕前による譜面の分岐がある曲も存在する。曲セレ画面にその旨が表示されてるぞ。









大きい赤丸は「強打」のマーク。トールハンマー（©ナックルヘッズ）ばりに太鼓を思いっきり叩こう。



青い丸が流れてきたら、タイミング良く太鼓のフチを叩こう。太鼓の円周ならどこを叩いてもオッケーだぞ。



赤い丸が流れてきたら、タイミング良く太鼓の中心を叩こう。黄色いパートが流れてきたら太鼓を連打すべし。

ゲー事典 「太鼓の達人」はその雰囲気も手伝ってか、力の限りバチを振りかざし天も裂けよ地も割れよとばかりに叩くことを要求されそうであるが、実際には一定以上の力で「ドン」と叩けば反応してくれるぞ。なので、か弱い女の子でもパワーの無いスピードキャラでも、安心して遊ぶことができるのだ。

時代のエッジだ！ 太鼓の達人に収録されたハードフロアーダイナマイトナンバーを見れ!!

むずかしいコース

曲名	ジャンル	難易度	備考
宇宙戦艦ヤマト	アニメ	1	——
オブ・ロック	ブギウギ	2	太鼓の達人オリジナル曲
地獄の太鼓事典	ヘビーロック	2	太鼓の達人オリジナル曲
ガッチャマンの歌	アニメ	3	譜面分岐あり
太陽にほえろのテーマ	テレビ主題歌	3	譜面分岐あり
お祭り忍者	J-POP	4	——
君に、ロマンティック。	テクノ歌謡	4	太鼓の達人オリジナル曲
ルパン三世のテーマ'78	アニメ	4	譜面分岐あり
ゴー・ゴー・キッチン	スカ	5	太鼓の達人オリジナル曲 譜面分岐あり

コメント

見所（聞き所）は、なつかしの忍者ナンバー「お祭り忍者」の収録だろう。太陽にほえろのテーマは、キャラ的にはゴリさんを心の中でフィーチャリングしてみるといいKA・MO・YO！

ふつうコース

曲名	ジャンル	難易度	備考
スーダラ節	お笑い	1	——
ちょこっとLOVE	J-POP	2	——
ハロー！どんちゃん	ポップス	2	太鼓の達人オリジナル曲
ドリフ音頭	お笑い	3	——
GOLDFINGER '99	J-POP	3	——
HOTEL PACIFIC	J-POP	4	——
翔べ！ガンダム	アニメ	4	——
太陽もヤッパッパー	ダンス	4	太鼓の達人オリジナル曲
マッピー音頭	ナムコ	5	太鼓の達人オリジナル曲
ラブユー☆どんちゃん	ダンス	5	太鼓の達人オリジナル曲

コメント

やたらとハイテンションな曲が多いのが「ふつう」コースの特徴。ついにガンダム・ソングも太鼓サウンドの時代に突入。ゲーマーならマッピー音頭も一度はプレイしておこう。

かんたんコース

曲名	ジャンル	難易度	備考
ドラえもん音頭	アニメ	1	——
アンパンマンのマーチ	アニメ	1	——
大ちゃん数え唄（いなかっぺ大将）	アニメ	2	——
炭坑節	民謡	2	——
サザエさん一家	アニメ	3	——
ルパン三世のテーマ'78	アニメ	3	——
LOVEマシーン	J-POP	3	——

コメント

「かんたん」には太鼓の基本ともいえる楽曲群が揃っている。22世紀のネコ型ロボットのソウルナンバーや、フレーベル館の伊達男のテーマなど、お父さんお母さんも安心してプレイできる健全な曲が目白押しだ。ダブルプレイを始めるときは、ますはこのコースからサクサクと捌いていくといいだろう。モー娘。信者どもは、コインをブチ込むなりLOVEマシーン一択の気配。

達人への道 〜籠動篇〜

「むずかしい」コースもクリアして、なおも太鼓をしこたま楽しみたいという方にお勧めなのが「両打ち」、いわば「ダブルプレイ」である。

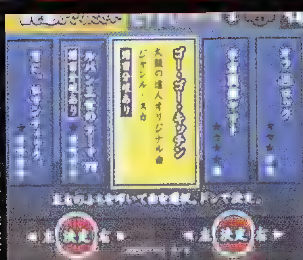
筐体の中心に立ってふたつの太鼓をひとりで叩き、人を超え獣を超え、いでよ神の戦士とばかりに太鼓を打ち鳴らせば、とってもカタルシスに溢れたプレイを楽しめること請け合いだ。

慣れないうちは「やさしいコース」の曲でコツをつかんで、ダブルプレイならではの奏法を身につけよう。

気をつけたいのは、1Pと2Pの楽譜が違う曲。ほとんどの曲は1P2Pの楽譜が同じなのでタイミングを損なうことはないが、左右バラバラの譜面をこなすのは骨が折れるぞ。

さらに辛いのは「むずかしいコース」にある譜面分岐。1P2Pどちらかの譜面だけが分岐してしまうと、捌くのがとても困難。

どちらの譜面も同じレベルで叩ければ、叩くタイミングは同じで済む。そこで、一方を一箇所間違えたら、片方も一箇所間違う、といった風に調整するといいかもしれないぞ。無論、あえて片方だけ分岐させ、変則打撃を楽しむのも一つの手だ。



「むずかしい」コースのみに存在する譜面分岐。自分の腕前に応じてレベルが上昇するのだ。



分岐譜面には「玄人譜面」や「達人譜面」などがあるぞ。どのレベルまで到達できるかな？



これが分岐後の画面。1Pと2Pで、譜面がぜんぜん違うというのが分かるかな？ 逆にレベルダウンもアリ。



漢の憧れ、ダブルプレイ。これで、君のゲーセンにも日本海の荒波が打ち寄せること確実。

太鼓山村太郎のドンタク人生相談

Q こんにちは。私は、とあるやさぐれゲーム雑誌の編集をしているものですが、最近、慢性的な腰痛に悩まされています。このままではモビルスーツの操縦どころか、21世紀のオープニングからバッドエンドを迎えてしまいそうな気配です。なにかいいリハビリ方法はないですかね？（相談者・アルカディア編集でーひー）

A そんな時には…『太鼓の達人をやりたまえ！』



腰痛、それは重力がもたらす災厄の一つ。宇宙生活やコロニー生活が長くなると、腰痛は自然に減ると思うがその辺はどうでしょうか？ ってこっちが質問してどうするよ。

でーひー君とやら、聞けば君はほとんど運動らしい運動をしてないそうじゃないか。それでは血行不良は当たり前、それって結構不良？ ブフー！（シケギャグ）

……まあ、なんだ、太鼓の達人は適度に身体を動かすにはちょうど良い按配にしつらえられておる。

一日一回の太鼓は病気知らずと昔から言うし、ここは一つ楽しみながらリハビリっつーことで、太鼓の達人にうつつを抜かしてみてはどうだろうか。

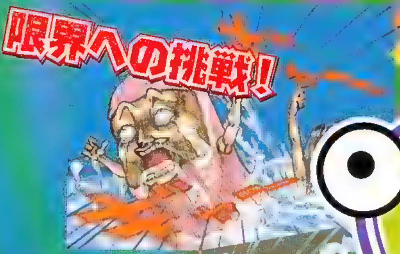
ゲー事典 他機種の音ゲーでもダブルプレイは存在するが、この「太鼓の達人」のダブルプレイは衆目を圧倒するにはうってつけ。ゲーセンの中で男を上げたい輩や、彼女に益荒男っぷりをアッピールしたい方は、ぜひともこぞってダブルプレイに挑んでみるといいだろう。



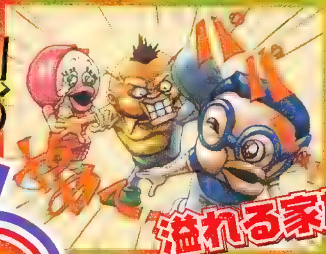
2001年、オペレーターのベストバイ！（希望）

GAHAHA一発堂

ガハハ・イッパツドウ™





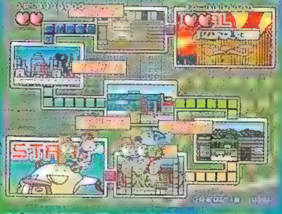




動物たちと一人の少女の心の交流を描いた名作「トラック狂走曲」から1年…またもやナムコがメトロと組んで、問題作を完成させやまった。20のミニゲームと4つのボーナスゲームを[illegible]しろって[illegible]いた。

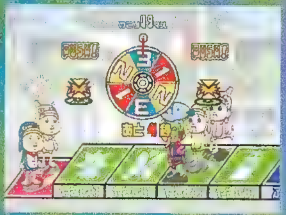
大らかなミニゲーム集

[illegible]



これが全体マップ。ラストには人類の平和を…部屋かす、マッド菜園ティストが待っているぞ。





これが狂気への扉・GAHAHA筐体解説！



口

謎のオブジェ。[illegible]

レバー

GAHAHA一発堂が誇る万能アナログレバー。押したり引いたり、ねじり回したり、自由自在に動かすことが可能だ。[illegible]

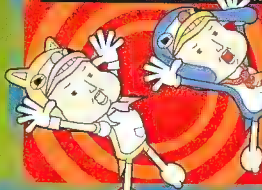
キャスター

[illegible]

燃えたぎるストーリー！！ 愛の限り戦え！勇気と希望の戦士たち！







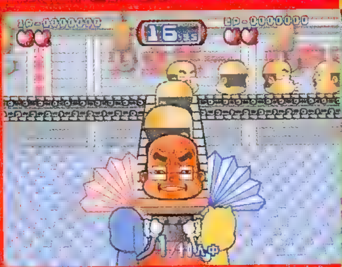
強[illegible]れたDr.ルイの朝[illegible]を[illegible]戻すため、[illegible]と立ち[illegible]がった[illegible]の哀戦士！　[illegible]なぎる闘志[illegible]る義[illegible]、否[illegible]にも我々の[illegible]ベーションを高めてくれるとい[illegible]とは一切[illegible]無気力なツ[illegible]

ゲー事典 ナムコ&メトロの暴走タッグが放った「トラック狂走曲」もなかなかにクレイジーな仕上がりであったが、このGAHAHA一発堂も負けず劣らずな問題作に仕上がっている。愛だの友情だのとあまっちょろいことにウツツを抜かす激甘GUYSは、このゲームで人間としての基幹部分から鍛えなおすといいだろう。なんてな。



見さらせドマンジュウ！ ミニゲーム独占一部公開！

今回紹介するのは20種あるうちの、16のミニゲームだ！ どのゲームも「女体にサメ」以上のインパクトをもって、キミの中枢神経を直撃するゾ！

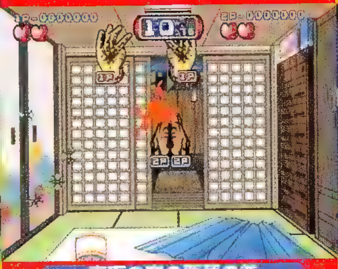


ハリセンチョップの巻

コンベアーで運ばれてくる親父ヘッドをハリセンで吹っ飛ばそう。ただし、眼鏡をかけている親父は叩いちゃ駄目。



ちち牛ぎゅうの巻



真夏の夜の悪夢の巻

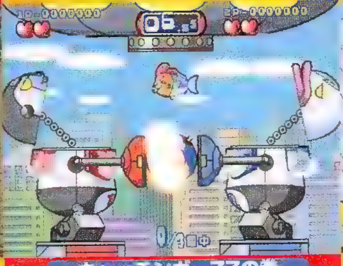
巧く左右の手を同調させ、地球の重力の魂を引かれたカトンボどもを打ち落とそう。レバーを倒すタイミング重要。



ぐらぐらロケットの巻

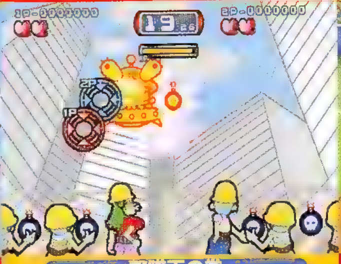


わんぱくマフィアの巻

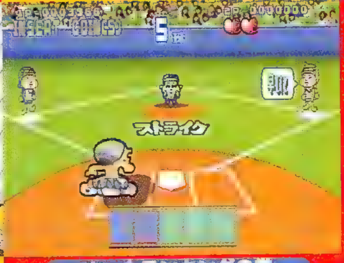


キャッチンガーZZの巻

UFOから落下する物体を、左右のマイティハンドで受け止めろ！ 2本のレバーのタイミングを合わすことが重要。

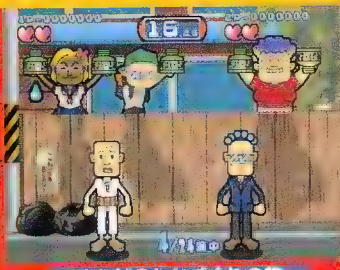


撃墜王の巻



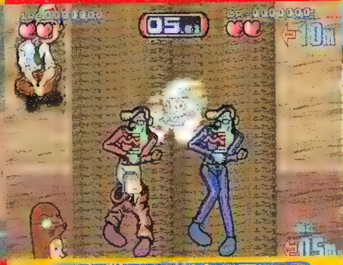
ホームランキングの巻

レバーを引いて、タイミングよく離してボールを打とう。昔懐かし野球盤のバットを操作する感覚で遊べるぞ。



オヤジのわかづくりの巻

垂らされる育毛剤を頭に受けて、往年の茂みを取り戻そう。レバーを左右に動かすだけなので、さほど難しくないぞ。

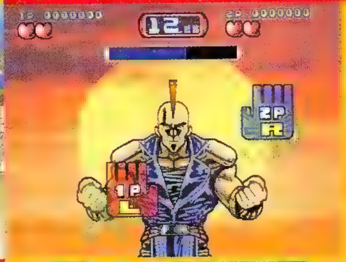


伝説のツイスト☆マン

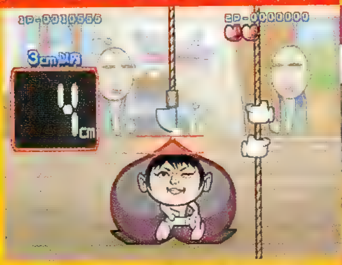


ハゲ・ヒゲ・パニックの巻

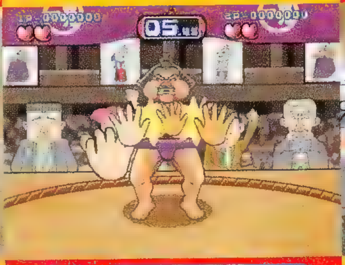
他のキャラと入れ替わりながら左右に高速移動するヒゲ親父の所在を当てよう。いわゆる動体視力が試されるゲーム。



パンチDEガードの巻

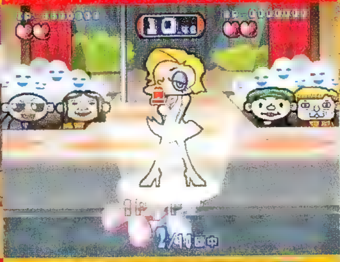


桃から生まれたかったろうの巻

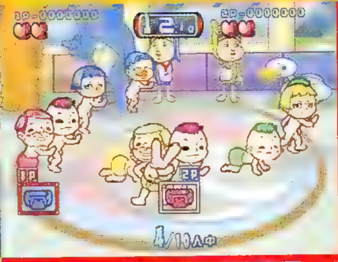


土俵魂！ の巻

レバーを激しく動かして、相手を土俵から押し出そう。すばやくレバーを相手方向に倒し続けないと負けちまうぞ。



見えちゃイヤーンの巻



はかせて！ myおむつの巻

蠢く赤子どもに、同じ色のオムツを履かせまくろう。キャラが重なっている所を見極めるのがポイントだぞ。



慄然とするのもやむなし

やはりお勧めしたいのは、断然2人同時プレイ。1人用でも楽しめるが、2人用での盛り上がりは特筆モノ。協力プレイの美しさに涙したり、友情を確かめ合ったり、無常な責任転嫁をしまくったりと、実に楽しいプレイが待っているぞ。

ステージの最後に現れる「ボーナスステージ」は、1人用だとCPU、2人用だとプレイヤー同士のガチンコ対決となる。勝者にはライフ回復の栄誉が与えられるので、持てる実力とテクのすべてを傾けて、見事に勝利を勝ち取ろう。

登場するミニゲームも、ステージの後半に行くにつれエグいものになっていく。後半パートともなると鬼畜なゲームもあるので、頑張ってすべてのゲームをクリアしてみてほしいかぎり。

この号が出ているころには既に発売されていると思うので、是非ともランキングなエンディングを見てみてくれ。[illegible]

ゲー事典 2人用だと、ノルマが楽になったりライフ回復が確実に行えたりといいことずくめ！ ……と思いきや、一部のゲームはタイミングを取るのがムズくなっているものもあるので、1P用には無かった無用なスリルを味わうこともできよう。使用されているアナログレバーの感触は一度触ると病みつきになるので、友達をさそって禁断の領域へと足を踏み入れていただきたい。

ダブルモードで魅せつけよう！

シャカっとタンバリン！

Text：シャカっ党



おなまえ：COROちゃん
COROちゃんは格闘ゲームが得意なシャカっと娘！ もちろん、シャカタンも大好きなコスプレギャルなのれーす！ 男心をシャカっと手玉に取るSッ気も最高、ムフー！

今回はバレンタイン対決企画！ シャカタン美人のチョコを巡り、シャカっ党は内部分裂寸前に！ そこにセガ(?)からの刺客も参戦したからさあ大変。渋谷GIGOがシャカっとハルマゲドン状態に変貌したんだぴょん。前号チョロリと紹介した、スーパーハードモードのコマンドも公開するで！

スペース義理チョコ争奪バトル ～シャカタンダブルモード対決！

2月14日、カップルだらけの渋谷GIGOにてゴッドに屁をかますほどの大胆企画が発動した！ 第1回シャカっ党「誰が美女からチョコ貰えるでショウ」である。「誰も貰えん、以上」というオチが1フレームで予想されるが……。

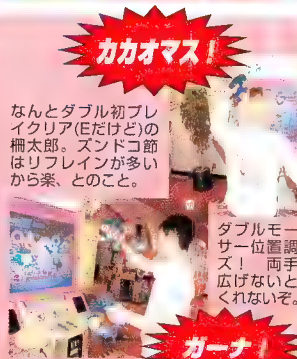


両手でタンバ！ダブルモード！

ダブルモードとは、二丁拳銃よろしく1Pと2Pのコントローラーを一人で持ち、二人分のシーケンスを振り抜く隠しモードのこと（デフォルトでのプレイ料金は一人分でオーケー）！ 両手が塞がっているため当然『叩く』赤玉は一切出ず、青玉だけが流れてくるぞ。見た目が相当笑える、究極パフォーマンスモードなのだー。気になる出現コマンドは……次号で大紹介するのでお楽しみに。

編集たな「年功序列なんか関係ないダス！ こいやザク太郎！」

柵太郎「これも運命か……。渋谷G-GOを貴様の墓標にしてやる！ シャカタンファイトレディィィーゴォオー！」



なんとダブル初プレイクリア(Eだけど)の柵太郎。ズンドコ節はリフレインが多いから楽、とのこと。

ダブルモードはセンサー位置調節が激ムズ！ 両手を大きく広げないと感知してくれないぞ。

結果発表！

ズンドコ節	ガッチャマン
オッケー…………85%	オッケー…………7%
MAX-COMBO…24回	MAX-COMBO … 9回
SCORE……42390点	SCORE… … 1560点

編集たな「なんだこのパワーは！ 女と食い物が絡むと強ええこの人！」

柵「ガハハ！ 『ガッチャマンが一番簡単ですよ』という開発者様の言葉を鵜呑みにするからであ～る。それでは我、チョコとキッスをもらわんとす、ムフー」

そのとき、白装束に身を包んだ外国人が、バトルに乱入してきたのだ！

たな「……めちゃめちゃイケてないっスね」

隊長「これは大統領の陰謀リーン！ それか、私の美貌でセンサーがイカレタ系？」

柵「いいから妖怪の国に帰れよ。ねえ、CORO様？」

CORO「あなたたち、本当にヘ○○ンかつヘタレね。私のプレイを見るがよいですわ！」



結果発表！

青いスポーツカーの男
オッケー…………97%
MAX-COMBO … 94回
SCORE…1097920点

いきなりCOROちゃんがダブルをプレイ。う、なんか上手だぞ。

ミーはシャカっと隊隊長！ チョコ争奪戦の噂を聞いて、はるばるおフランスからやって来たリン！ ミーのソウルフルで南蛮仕込みな、超A級シャカタンダンスを見るがいいリーン！

シャカっと隊隊長
一切の情報が謎に包まれたセガ社員。脱衣門のポール小沢と兄弟説濃厚。



結果発表！

ガッチャマン
オッケー…………5%
MAX-COMBO … 2回
SCORE… … …780点

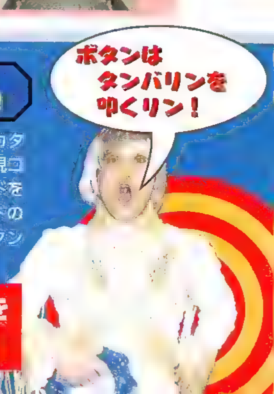


告知！

男だったらこれをやれ！ スーパーハードコマンド大公開！

初心者はおろか、中級者もお断りのシャカタン最難関スーパーハードモード！ その出現コマンドを今夜大公開するぞ。下記のコマンドを難易度選択画面で入力するのだ！ コマンドの上、下は筐体の上下キーで入力、ボタンはタンバリンの黄色いボタンを1回叩け！

上・下・上・上・タンバリンを1回叩く・下・上・下・上



KOF(コフ)ッ子ソサエティ

涙の最終回！ 真夏の祭典よ永遠に…。

人類生誕以前から連綿と続いてきたKOFファンの心の拠り所、KOFッ子ソサエティも今回で最終回！ 悲！ コーナー担当者は職を失いまたもや失業率アップかと思いきや、来月からはSNK新コーナーが始まるから一安心ということを覚えておくといいだろう。

Text：たぶちけんこう



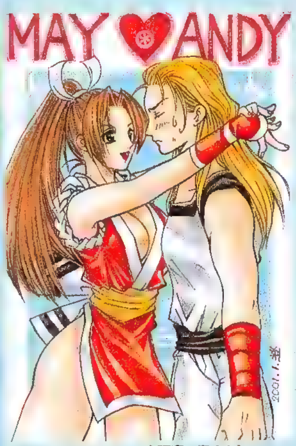
(KOFッ子会員004 山口県 里美ミカサさん)
☆大量投稿してくれた里美嬢には特別功労賞を贈呈。景品は感謝の心。



(KOFッ子会員075 東京都 キノさん)
☆可愛い感じの香澄ってレアですな。ふにふにしとるところがグッ!!



(KOFッ子会員074 北海道 月光庵さん)
☆2000がシリーズ最終作、ではないよ！ きっと。今年も熱い夏が来るさァー。



(KOFッ子会員031 大阪府 澄さん)
☆シリーズが進むにつれて激しくなる、舞のアプローチが毎年見ものでした。



(KOFッ子会員073 東京都 皐月トミイさん)
☆毎年セリフが変わって面白かったっスよねー。



(KOFッ子会員071 東京都 岡崎ルリスさん)
☆アテナの投稿は常に多かったですよ。次の新コーナーでもよろしくねッ。



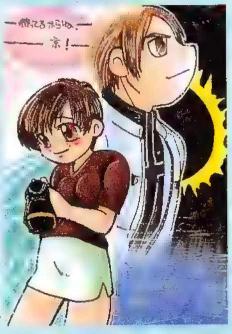
(KOFッ子会員001 熊本県 葵花南さん)
☆KOFのキーパーソンと言えばこの人。さらなる活躍を期待するしか。



(KOFッ子会員077 福岡県 きさらぎりょうさん)
☆3人セットで人気があるんですよね。チーム制のKOFならではって感じ。



(KOFッ子会員076 大分県 真藤とーまさん)
☆そういや、金髪アテナは見なかったね。覚醒後は金色になるのだろーか？



(KOFッ子会員038 神奈川県 竜胆さくらさん)
☆97では、ユキのセリフにホロソときましたな。



吉報!!

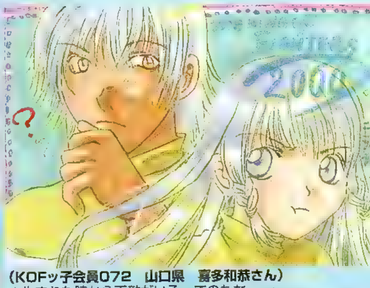
SNKッ子に緊急ニュース！ このめんこいナコルルはいったい……!? 次回より始まる新コーナー「超空間SNK」内で続報をお伝えする所存！ どうしても待てねえキミは53ページに急げ！



(KOFッ子会員029 東京都 たもかおりさん)
☆2000はクーラの投稿がダントツでした。デフォルト新キャラの立場はどうなる……。



(KOFッ子会員067 京都府 佐々岡ゆりのさん)
☆AD-Froから強奪してきました。黒は反則。



(KOFッ子会員072 山口県 喜多和恭さん)
☆生まれた時から天敵がいるってのもなー。血液占いから星占いまで相性最悪なのか？

次回予告

すべてのSNKファンよ、ここに集え！

「超空間SNK」来月号からスタート!!

次回からはSNKファンのための読者コーナー「超空間SNK」が始まります。ネオジオ作品のみならず、歴代SNK作品の投稿をがっつりとサポート！

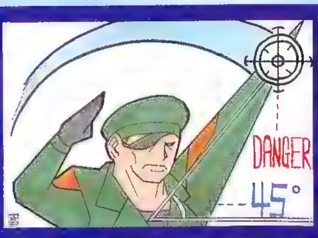
「新作KOFへの疑問・要望なんでも大募集！」

KOFの続編を願うあなた！ 次作KOFについて「こうなってほしい！」とか「こんな仕様になることを期待！」とかを大募集。また、「こんなことが知りたい」なんてのも当然OK。まだ見えぬ次作だが、誌面展開上の参考にしていきたい。みんなの期待の高まりをぜひぶつけてくれ！ 次号掲載分は3月5日の消印まで有効だ!!

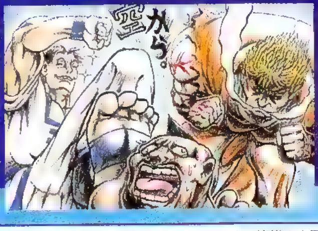
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
エンターブレイン アルカディア編集部「超空間SNK」係
eメール投稿は sp_kof@arcadiamagazine.com

全KOFッ子よ、熱き想いを今すぐポストイン!!

(KOFッ子会員079 群馬県 NAGAさん)
☆狙って当てられた時のなんと悔しいことよ。最初にあの減りを見たときのサプライズたるや。



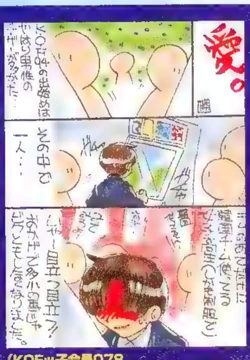
(KOFッ子会員080 静岡県 中村英明さん)
☆KOFッ子最後はヘヴィ・D！大往生で。ご声援ありがとうございました。



振り返ればヘヴィD！ KOF'94のおもひで

最終回で突如繰り出した当コーナーでは、記念すべき第一作「KOF'94」についての思い出をイラストで綴ってもらったゾ。

本当は2000までやりたかったというのは君と僕だけの秘密にしといてケロ！



(KOFッ子会員078 福岡県 たかおか勝巳さん)
☆最初韓国少なかったNE！ 今じゃ多いけど。



(KOFッ子会員021 福岡県 倉長行矢さん)
☆初代は女性キャラも少なかったんですね。実は。

ゲー事典 今回で最終回のKOFッ子ですが、カラーイラストやコスプレをはじめ、皆様の大量の投稿には本当に大感謝っチ。そしてご協力頂いたSNKの皆さんや銀河の星になった“レイモンド”奥野氏にも格別の感謝をば。来月から始まるSNKの魂ブッコミまくりのコーナー「超空間SNK」でもKOF情報を引き続きバリバリお伝えしていくので、ひとつ宜しく！

コスプレ プレイスタイル Vol.12

文／中里 毅（COSPA/SKP）

投稿コスプレ写真

皆様こんにちは～。コスパの中里です。

毎回ホントに多くの投稿写真ありがとうございます！皆様の投稿がコスプレ・プレイスタイルの原動力です！これからもドンドン投稿しちゃってください！

今回も前回同様の写真が多く載せれるレイアウトで行ってみたいと思います。



コスプレネーム／琴ノ瀬
キャラクター／K.O.F.2000 シェルミー

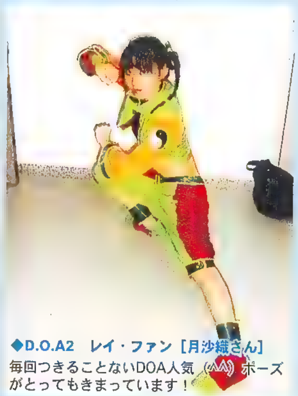
毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。今回は和歌山県のCN 琴ノ瀬さんのシェルミーです。衣装が凄く丁寧に作られていて非常にいい感じです。写真のポーズもキャラクターの雰囲気が良く出ていていいですね！

隣のページではコスパショップでのフルオーダー取材始まりましたので、そちらもお楽しみ頂ければ担当としてはとても嬉しいです。

これからは初心者の皆様やコスプレ未体験で初めてみたい方向けの企画なども考えておりますので、質問やこんなコーナーやってほしい等、何かありましたらお気軽にお手紙を送ってくださいね！

コスプレHPも相変わらず募集中ですよ～！

それでは毎回、〆切まじギリギリ超デンジャラス飛行のコスプレ・プレイスタイル行ってみましょ～！



◆D.O.A2 レイ・ファン［月沙織さん］
毎回つきることないDOA人気（^^）ポーズがとってもきまっています！



◆BASTARD!! ダーク・シュナイダー［流霧さん］
バスタードの衣装だけで10着以上お持ちだそうです！ 愛が感じられてGOODです。



◆ギルティギアXカイ［橘龍華さん］
写真が少々暗いのが残念ですが、衣装の完成度は非常に高いです。 カッコイイ！



◆ギルティギアX ミリア［真湖斗さん］
色合いが明るく綺麗なミリアです。 エンディング版の衣装も製作中とのことです。



◆ギルティギアX 梅喧 ［杜内砂■さん］
お寺で撮影したそうです。
雰囲気がバッチリでカッコイイですね。



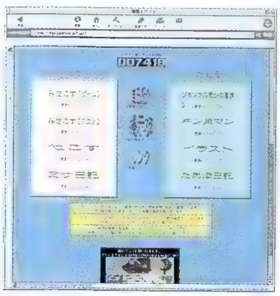
◆CAPCOM vs SNK 不知火 舞［どっぺるげんがーさん］
卒業前に学校の先生にどうしても見せたいそうです（^^）まにあったかな？



◆真ゲッターロボ 真ゲッター［TAKAみながわさん］
珍しいロボット着ぐるみ系のコスプレです。作るのも運ぶのも着るのも大変そう（^_^）

コスプレホームページ紹介！

皆様が運営しているコスプレ関連のHPを紹介するコーナーです。



http://fuki.sakura.ne.jp/~spr/

まずは、以前投稿コスプレコーナーでもご紹介したことがあるCN「古館ミサ」さんとCN「太阿模」さんのHPです。

内容はお二人のコスプレ写真を中心に、ジョジョやキン肉マンのコンテンツもあります。

続いては、同じく以前投稿を紹介させて頂いたことのあるCN「あおい」さんとCN「楓」さんのHPです。

コスプレ写真の紹介以外にもガレージキットの紹介などもあり、かなり楽しめる内容になっています。コスプレイヤー以外の方でも、ぜひ行ってみてはいかがでしょう。



http://www.takebow.com

続いてはCN「星しいたけ」さんのHPです。

かぶりもののコスプレを中心にアメコミや普通のコスプレを紹介。

コスプレ写真をCG加工したコンテンツもあって、見応え十分なページです。

このコーナーでは貴方の管理している（もしくは運営に携わっている）HPをまだまだ募集中です！

コスプレ関連のHPなら他のコンテンツがあっても全然大丈夫ですので、皆様の投稿ドンドンお待ちしています。

それでは次回コスプレ・プレイスタイルもヨロシクお願いします！

また来月！



http://ww8.tiki.ne.jp/~ctake/

投稿&お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお待ちしています。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記してください。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えてください。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記してください。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方は、ご一報ください。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオン・初級講座への質問などお寄せください。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでもアリです。新コーナーのアイデアなど、この誌面でやってほしいことをドシドシ投稿してください。

それぞれの宛先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル（株）エンターブレイン
アルカディア編集部 コスプレ係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています。ホームページも募集中です～。

コス事典 担当、中里はただ今目下PSO中（^^） あまりの面白さにコスパのスタッフ数名とコスプレでもしようかと言う話まで飛び出す始末です。しかし…… ほとんどの衣装がアーマーの固まりのようで作るのがめんどくさい（^^） コスパでオーダーしちゃおうかな（爆）

新企画！

いつものDJコーナーをしばらくお休みさせて頂き、今回から数回にわたりコスプレ初心者向けのハウツーをやってみたいと思います～。

それでは早速いってみましょ～！

お手軽オーダーメイド

コスプレを始めるにあたって、まず最初にしなければならないことは衣装を用意することです(あたりまえ～)。

衣装を用意すると簡単に言ってしまっても、いざ用意となるとどうして良いのかわからなくなる人も多いでしょう。

布を買ってきて一から自分で作る人や、既製の服を改造する人、コスパのような既製品コスチュームを購入するなどその方法は様々だとおもいます。

今回はその様々な方法の中から「オーダーメイド」に挑戦したいと思います。

「オーダーメイド」と言うとなんだか取っつきにくいイメージがありますが、実は凄く気軽に利用できるシステムなんです(その分お値段は少々はる場合もありますが……)。

自分だけの一着を作ってもらいにコスパショップ渋谷店にお邪魔して、オーダーのしくみをみっちりと取材しました。

ちなみに、今回のモデルは我がアルカディア編集部のコスプレ担当・田名網さんです～。



◆明るい雰囲気のコスパショップ店内

まずは見積もりから

オーダーメイドで気になるのはやっぱりそのお値段です。決して安くない買い物だけに、いったいどれくらいの費用がかかるのかは事前に知っておく必要がありますよね。

そこでまずは、自分の作ってほしい衣装の資料を持って行ってお店で見積もりを出してもらいます。

見積もりは無料なのでオーダーするにしろしないにしろ、とりあえずと言った感じで気軽に利用できます。

お店に直接来店して見積もってもらう場合、必要な物が何点かあります。



◆資料はより多く詳しい方が吉

まずは作ってもらう衣装の資料。

今回は、大人気格闘ゲーム「ギルティギア ゼクス」の『カイ・キスク』の衣装を見積もってもらうことにしました。

絵が多く載っている本誌アルカディアのGGX特集号や攻略本、設定資料集インターネットからの画像を用意。

店員と、どの部品をどんな感じで作るかや、どんな素材を使うかなどを相談します。

この時、別に素材や衣装作りの知識が無くても大丈夫。

その道のプロの店員が色々と相談にのってくれます。

部品一部だけのオーダーなんて言うのも出来ます。鎧や肩当て、武器など自分では作れない難しい部分だけ作ってもらうなんてことも可能です。

自分のイメージが出来るだけ分かり易く店員に伝わるように資料は多ければ多いほど、より詳しければ詳しいほど理想的です。

おおまかな仕様が決まったら次は色選びです。

意外に思われる方もいるかもしれないですが、衣装作りの時に色は人それぞれ違うイメージでとらえられている要素です。

同じ「青」という色であっても濃さや色合いが異なり、ほぼ無限のバリエーションが存在するわけです。

さすがに無限とまでは行きませんが、好みにあった色・自分のイメージ通りの色を選べるしくみになっています。



◆イラストと見比べ理想の色を指定できます。

この時も、店員が経験に基づくアドバイスをしてくれるので安心です。

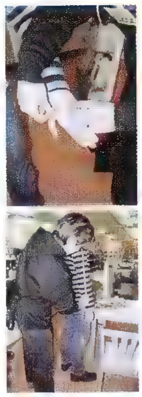
素材と色が決まれば、あとはサイズです。

もちろんオーダーメイドなので、ピッタリのサイズの物を作ってくれます。

体のあちこちを細かく採寸しピッタリとフィットするサイズを割出していきます。

女性の方で男性店員にサイズを計られるのはちょっと恥ずかしいという人でも女性店員がいるので安心です。

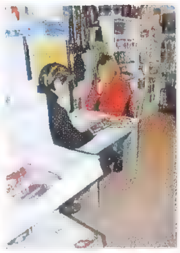
冬場なので着込んでいる場合は上着を脱いで測定します。レオタードの様な体にフィットする衣装の場合は、薄着になれるように準備してからお店に行くのがお勧めです。



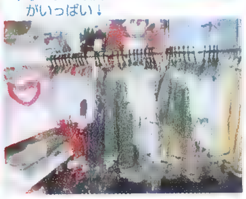
◆細かく採寸します。

これにて見積もりは終了です。お願いしてから約1週間程度で見積のお知らせが来るそうです。

見積もりの際に大まかな予算なども知らせておくと、希望の金額に近づくように仕様を変更してもらえます。



◆イメージ通りの衣装が出来るように色々アドバイスしてくます。→



◆オーダー以外にもコスプレ関連商品がいっぱい！

次回は、オーダーした衣装がどんな風に作られるかを取材したいと思います。

コスパショップの衣装制作部に潜入して、詳しく取材してきますので楽しみにしていて下さい～。

オーダーメイドはもちろん、コスパショップ各店ではコスプレサポートアイテムが充実しています。

ウィッグやタイツなどの小物から既製品コスチュームまで、コスプレ関連アイテムが所狭しと並べられている様は見ているだけでも楽しくなります。

コスプレ未体験の読者の方も、一度見に行ってみては如何でしょうか？

それでは次回のコスプレイスタイルで～。

HOW2DJSTYLE!! 募集

最近お休みがちでスミマセン (>_<)

DJカメレオンがお送りするコスプレDJコーナーです。

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。

コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。

連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ－CAMELEON

1965年　東京生まれ　A型

ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などDisco、CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送『GO GO MEGAMIX』やノースウェーブ・ジップFM・K－MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテイメントより『KEY OF LIFE』というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。

現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来！

➡今月の一枚



（大阪府　神君）

怒涛のように繰り出される新作タイトルを前にして、血沸き肉踊り居ても立ってもおられずに鼻息荒くゲーセンに駆け出すちびっこも多いんじゃないかな!?　そんな血気盛んな宇宙の戦士に贈りたい素敵な読者コーナーがココ、アルカディア・フロンティアーズ！　今月も、気合の入った投稿作品がてんこ盛りですーっ！

ハガキDJ：田渕健康

アフロCMYK

今月もやってまいりました、古今東西のアーケードゲームを題材としたカラーイラストをページの許す限り掲載した極彩色コーナー・アフロCMYK！　いろんな人が描いたゲームキャラを見るのは、なかなか楽しいですよー。それでは今回も行ってみましょう！



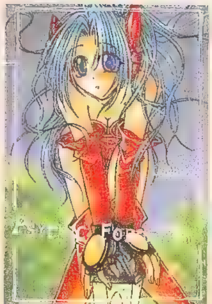
（東京都　RIKIぞう君）eb!
☆星すら砕くぜ、俺の重爆×マキシマム。

➡http://www2.plala.or.jp/riki



（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆今号の「よく見る伝」のアストラ特集も宜しく。

➡http://www.miyazaki-mu.ac.jp/~sg81004/gondolf.html



（福岡県　ゆずりはりんさん）
☆まだまだ根強い人気のサイキック。今でも投稿は多いですよー。



（東京都　はづきさん）
☆必要以上に婆裟羅に懸ける、その野望に乾杯と言えよう。

➡http://member.aol.com/volbox/bsr/

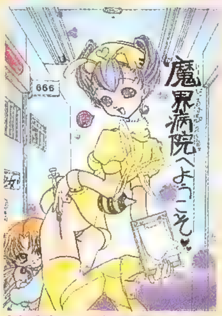


（岡山県　P.Wさん）
☆P.WさんもついにCGに移行だそうです。今後の作品が楽しみですね。

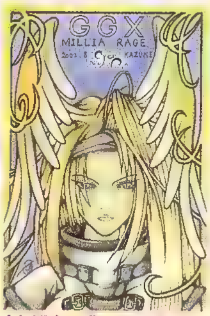


（新潟県　D！　さん）
☆即断即決一発轟沈明朗会計。だってこどもせんちょうだから。

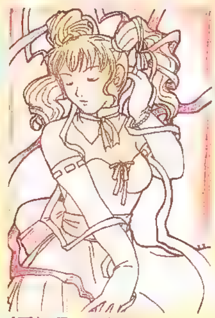
➡http://www.kisnet.or.jp/tanaka/



（東京都　伊藤良貴っぷせ）
☆うおお～信用できねぇ～。っていうか瘴気出とるやん！



（京都府　斐ノ森一姫君）
☆「こころにうずまくもの」が伝わってきそうな、いい作品です。



（愛知県　連城龍さん）
☆スラッシュのマリオネットさん。こうして見るとカワイイですね。



（鹿児島県　萵苣猫カヘデさん）
☆今のところ、ロア3の一番人気。この業界ネコミミ強ええ～。

➡http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Kaede/6051/



（大阪府　澄さん）
☆夜には夜の世界ならではの、素敵な暖かさがあるんやでッ。



（神奈川県　矢川直樹君）
☆曇った明日が降りしきる。それは贖罪の日々のようで。



（茨城県　ゆみまるさん）eb!
☆飾って生きるヒマなんてないのだ。やりたいことが多すぎるからね！

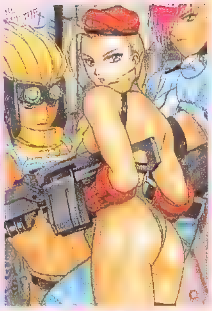
➡http://members.jcom.home.ne.jp/marujirushi/

A-Fro ひみつ情報　今月から名前の後に付いている「eb！」マークは、QUOカードプレゼントの当たりマークです。気合の入った投稿やイカス投稿、味のある投稿や担当コンビが気に入った投稿作品に対して送られるという、ロト6並みの当選確率の特別プレゼントであります。今後とも続々と新QUOカードを生成予定ですので、皆様奮ってご投稿のほど宜しくお願いします。

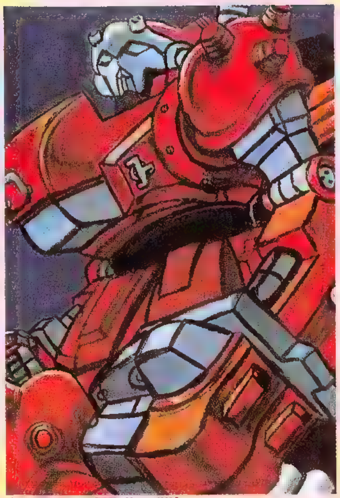


➡http://www.renge.sakura.ne.jp/~psy/top.html

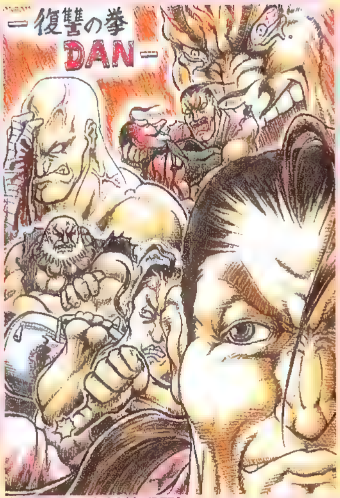
（北海道　PSY君）
☆今後、ウリコもプリーズヘルプミーの一員に強制参加ということで。



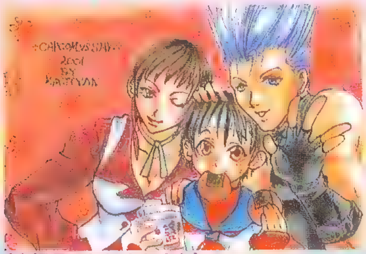
（山口県　末次誉亮君）
☆雪原ステージでは寒そうですな。シバも腹巻必須だろう。



（三重県　猿天化G君）
☆パワードギア版ブロディアなり。焦土を駆ける、鋼の！　紅騎兵!!



（静岡県　中村英明君）
☆ヤツは、常に本気で生きてきた。誰よりも……どんな時もだ!!!!



（島根県　かじやんさん）
☆ん？　レシオが1足りないが……。ひょっとしてせんべえが4人目かい？



（栃木県　やよいさん）
☆ドリラーワールド、広がってます。これからの展開も期待できますにぇ。



➡http://www.kurumi.sakura.ne.jp/~pfn/

（千葉県　"木村ビヨリヘ" y2さん）
☆マイペースで生きていけるさ。燥けた空の、燥けた街で。



（東京都　楽丸さん）
☆いつも独特の作品どうもです。うむ、世界をつくっとる。



（東京都　さかきさん）
☆甘い言葉の後ろにあるアフターリスクが怖いのねー。



（広島県　壱々一さん）
☆星の海でビートとロデオ。その吐息は、宇宙最強の疾走感！



➡https://www1.neweb.ne.jp/wb/you-guy/

（大阪府　西ユキイさん）
☆極上のリズムにのって、今日もクールに仕事キメとく？

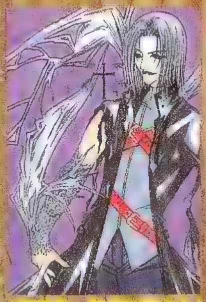
激！アレンジ道場!!

おお、よくきたなボウズ。ここはアレンジ道場、既存のゲームキャラに自分なりのアレンジを施して、一味違うイラストの魅せ方を目指す志士たちが集う場所だ！　今月も凄えツワモノが集まったぜーッ！

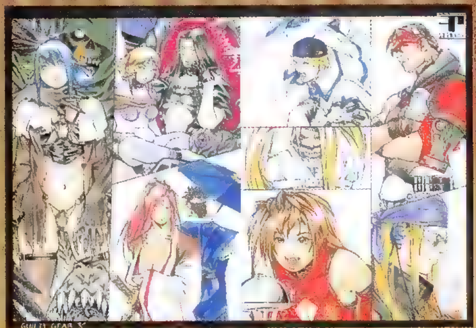


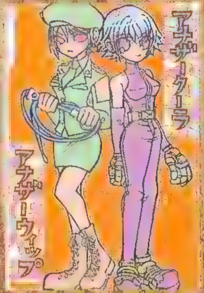


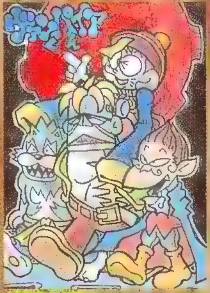




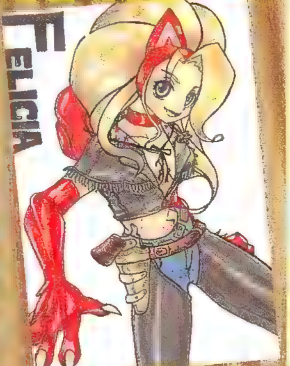










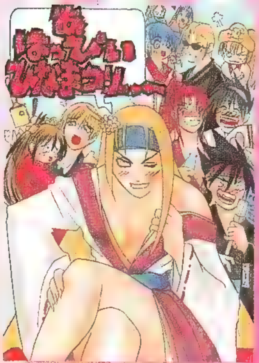


A-Fro ひみつ情報　現在配布中のモリヒロミさんのデイズィーQUOカードプレゼントは8月号まで。この機に投稿で勝負するもよし。投稿していない人も184ページのプレゼントで獲得する手もあり。ちなみに、現在は次のQUOカードも製作中です。次回のQUOカードはこれまでにかつて例を見ない手法で作られている恐るべき一品となっておるので、次回の情報告知をお楽しみに。ムフフフ。

桃の節句インディーズ！

アーケードひなまつり

3月3日のひなまつりと、アーケードゲームがここに（無理矢理）融合！　女性キャラの幸福と無病息災を願うコーナーの主旨とはかけ離れた「デスひな」も隠してあるので探してみよう。（柵太郎）

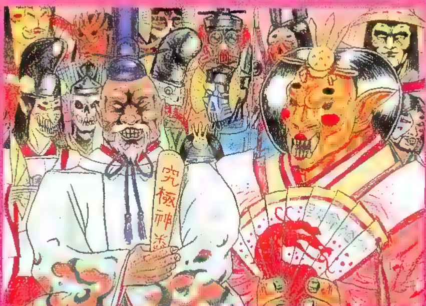








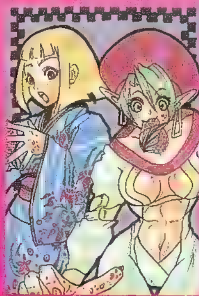


（大阪府　餅迦利明王君）
☆デスひな魔津莉の本質を理解しとるね！　まんべんなくキツイが、右上の雷神が致命的。



（千葉県　とっぺるげんがーさん）
☆とぼけた感じの二人がいいっすね。おひなさまは東風じゃないの？



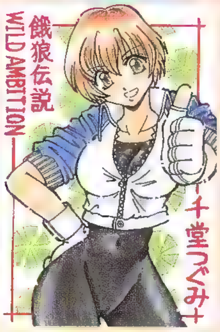
（北海道　木ノ下チビさん）
☆プラズマ桜餅一択！　これが第四帝国のひな祭りだ！



（東京都　しいのかなえさん）
☆貴女たち、三人官女姿がジャストフィットしてますわ。
●http://www.moneypit.i.am

つらくなったらここを読め！

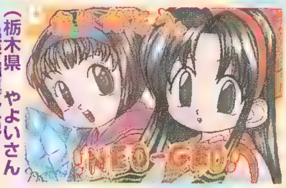
NEO・GEO特集卒業式



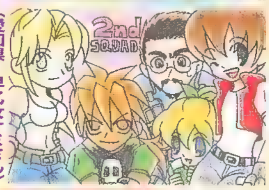
（福岡県　倉長行矢さん）
☆KOFで、2Dキャラにコンバートしていただきたかった。



（三重県　猿天化G君）
☆今夜だけは、チミたちがネオジオの真の主役だー！　イロモノフォーエバーっつ。



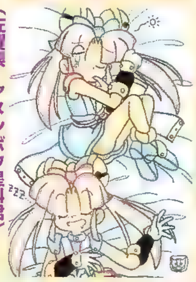
（栃木県　やよいさん＆愚零闘裏多君）
☆というわけで、なみだ涙の卒業式を開催！　アフロ未掲載のキャラを中心に、補完していこう！



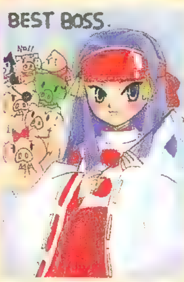
（愛知県　早乙女ナミさん）
☆ずっと「ジョックとルーパーズ」だと思い込んでいたそうな。



（三重県　ヒロ君）
☆「中学生の頃、ゲーセンは禁止だったので、ボクたちが遊べるアーケードゲームはおもちゃ屋の前のNEO・GEOだけでした」



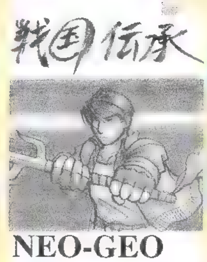
（佐賀県　アメンボウ星叫君）
☆神凰拳の双子チチとネネ。ちっさいけど神様なのです。
●http://www.hoops.ne.jp/~utagoe/utagoe.htm



（埼玉県　権八さん）
☆真サムのミヅキ。カリスマ性あふれるボスだったよね。



（大阪府　西ユキイさん）
☆「この二人がいたから……」京と庵は多大な影響を与えたのだなあ。



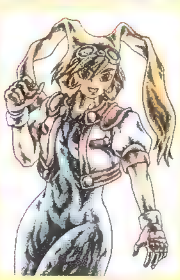
NEO-GEO
forever
（大阪府　MUU君）



（青森県　たーお君）
☆最後はネオジオギャルズでシャウト！



（香川県　優華麗君）
☆トラ保護基金に、溝口先生の保護をお願いしたいス（涙）。
●http://www5b.biglobe.ne.jp/~Next/



（大阪府　蘇える金狼君）
☆パワフリャな牧原アリーナ嬢。冒険はMVSでいつまでも続くのさ！

『ありがとうSNK！　NEO・GEO FOREVER!!』……と思いきや、SNK総合ファンページ『超空間SNK』が始まる予定（笑）。ここのストック葉書も流用するから安心してね！

アフログレースケール

今日のゲーセンは楽しかったですか～？ プレイの調子はどうだったよ？ あのボス倒せた？ 新しい連続技は見つかった？ あの隠し曲はクリアできた？ そうか、そいつあ良かった！ じゃあ、後はアフログレースケールでも読んで、英気を養ってちょーだいよ。明日も、ゲーセンはキミを待ってるからね！

おはがき担当 [illegible]



（東京都 [illegible]こうじ君）

これで安心？ ゲーセンデイト必勝拳

「あなたと一緒にゲームがしたい」

ゲーマーならば彼女とのデートもゲーセンで過ごしたいというのは、至極自然な感情であると思われます。

しかし、下手をすると「ゲームやってる人ってマニアックってゆーか」とか言われて、ハートブレイク＆ラヴイズオーバーになる危険性を孕んでいるのもまた事実。

そこで彼女を上手にゲーセンに誘う方法を考察してみた。

まず、彼女をゲーセンに連れていくなら、キミがそのゲーセンで一目置かれている存在になっておくことが重要。それには手っ取り早い方法がある。

「奇声をあげながらDDR」「上半身ハダカでドラムマニア」「炎のコマを試みる」などを1週間ほど続けるのだ。そうすれば君がゲーセンを訪れるだけで周りの空気が変わるようになる。

「おい、ヤツが来たぜ」とみんなが囁き出すだろう。しかし、くれぐれも出入禁止にならないように。目安としては、全裸になると多分出入り禁止。

さあ下準備はこれでOK。キミの登場と共にざわめく店内、彼女のキミを見る目が変わるに違いない。

さて、彼女とやるゲームだが、いま流行のDOCが良いだろう。「マユミラヴリー！」「リリカルナオコ」などと、彼女の名前を含むイキな名をつけた馬で勝負。手には競馬新聞、耳には赤鉛筆等の小道具も忘れずに用意しておきたい。

クレーンゲームでぬいぐるみをプレゼントするもの高ポイント。1コインで獲るとカッコイイ。そうでなければ三千円以上突っ込んでキミの情熱をアピールしよう。

しかし、間違っても「ラヴひな」フィギュアなどは狙わないこと。どんなに取りやすそうな配置にあっても涙を飲んで我慢だ。彼女は敏感に、キミが持つ微妙な感じの情報を察知してしまうぞ。

ガンシューの2人同時プレイも良い。彼女の窮地を救うことでキミの株も急上昇。彼女の腕が疲れるのを見計らって、その銃を受け取り、二丁拳銃で華麗に勝負というのも良い。

さあ、上記のことを実践するだけで彼女もキミにメロメロです。次のデートは彼女のほうからゲーセン行きをせがむことでしょう。彼女と末永くお幸せに！

……彼女がいない人間が考えたトコロに、この計画の致命的欠陥が隠されているような気がする。

（神奈川県 くらりのふ君）

☆かなり危険な香りがするシミュレーションですね。実践された方は、是非ともレポートを宜しく。

他にも、実際に彼女彼氏がいる方は「こういうゲーセンデートをしていますよー」なる実践テクニックを送ってくださると、少しはA-Froにも潤いが出るかと思われます。ううっ。

ゲーセンに集う仲間たちへ

ゲーセンがゲーセンである理由って自分以外の誰かがいることだと思う。

別に直接的なコミュニケーションを取れってんじゃなくて、他人のプレイを見たり、見られたりっていう無言のコミュニケーションが生まれることが重要だと思う。

今のゲームにはそれが生まれる要素がないのではないだろうか。

ちょっと困っても、ネットを見れば攻略が書いてあるし、そもそも攻略の必要もないゲームが多すぎる。このままじゃゲーセンがある必要がなくなってしまう。

そこでどうすれば良いのか。とにかくプレイを見たくなるような人間が集まる場所を作るのが手っ取り早い。

例えば秋葉原の某ゲーセン。レゲーやらマニアックなのがあるから人が集まる。それも特に惚れ込んでる人たちが。

そういう人達のプレイはうまいし、何より見てて楽しい。それを見て「このゲームはこうして遊ぶのか、じゃあ俺もやってみよう」という気持ちにもなるだろう。

もしかしたら今の子供達って、友達とワイワイ言いながら遊ぶためだけにゲーセンに来ているのだろうか？

それはそれでいいのだが、何か少しだけ寂しい気がする。

（京都府 D!D君）

☆ゲームを囲んで、皆でワイワイやるのは楽しいものです。でも、知らない人の「プレイ」を通じて何かを感じること、「ゲーム」を通して心を通わすこと……それもゲーセンという場所ならではの醍醐味だと言えましょう。

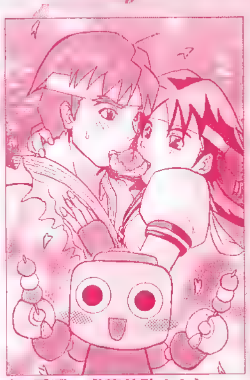
「言葉を使わないコミュニケーション」に溢れている稀有な場所、ゲーセンを大切にしたいものですね。



（東京都 大石竜子さん）
☆ゲーセン間で店舗通信ができれば、遠距離恋愛プレイも可能ですねー。



（福岡県 ゆずはりんさん）
☆捨てネコとか捨てイヌとかほっとけなさそうですな。



（三重県 虎龍美助さん）
☆うおおお春全開ってかんじ。桃色野望ってところですか。



（山口県 喜多和恭さん）
☆これでスコア出ても申請できねーぞオイ。



（新潟県 八坂あずささん）
☆典雅の中にもノリと勢い、それが勝利の秘訣だぜい！



（大阪府 華南さん）
☆今回すっごく投稿多かったのがMr.KK。1色もカラーも多かったよ。



（東京都 中里礼二郎君）
☆血染めのコブシが、真実を語る。「人が進化しても獣の本能は殺せない」

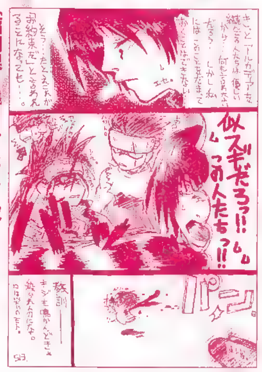
A-Fro ひみつ情報　今月号ではAOUショーで発表された新作タイトルの紹介も数多く掲載されているので、早速ゲーセンに赴いてニューゲームをプレイしまくって、感想なぞを送ってくれると嬉しいぞ。純粋にプレイの感想や、好感触を得たところ、気づいた改善点など、アンケートの片隅にでも書いて送ってくれると嬉しいでーす。たくさんのAOUリポート、待ってまーす。

アルカディア大瀑布

1垓を越える投稿物のARASHIから、お笑いネタを抽出したコーナーがアルカディア大瀑布だドン！ 大瀑布で初投稿を決めたいが、及び腰な若人！ 重要なのはセンスと度胸！ 玉砕上等の鉄砲玉by警察官24時なみの特攻精神で、掲載されるまで投稿してくれ！ ハンパな「ミニモニ。ネタ」では担当コンビの逆鱗に触れるので注意。（ザク太郎）



（東京都　素敵☆凡人君）
☆アフリカ象が好きっ！ イカス！



（福岡県　皐月トミィさん）
☆あるある～。委員長と神楽ちづるとかグバ、ルイージ！

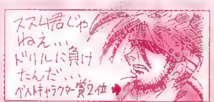


（京都府　大山高嶺さん）
☆A-Fro内的にはウサギルロゴを推奨したい。

解説！ススム君ベストキャラ賞のヒ・ミ・ツ！



（東京都　タマ君）
☆へへ……ジャマな障害を消しさるのがお仕事なんだヨ。



（佐賀県　鶴亀トラベル君）
☆ドリルは別集計7票。彩京サカモトさんの倍以上である（掲示板に書き込むなよ！）。

断続リフレクトョョョョ！小説　ギガ2少女地獄！

ここはカプコン内某所……パートナーシッププロジェクト控室である。今、2人の男がいそいそとアルカディアを持ち込み、読みふけっていた。

武神流の使い手・ガイと、炎の男・草薙京である。奇妙な取り合わせに気づき、ガンスパイク帰りのバレッタが足を止める。

「ちょっと、こんなところで何やってんのよ」

「何って、次のギガウイングに向けて予習しておかなければいかんでござるよ」

「あんた、出場メンバーじゃないんですけど……」

「なっ何と!? 拙者は出られないでござるか！ そんなハズはないでござる！」

矢継ぎ早にアルカディアのページをめくるガイ。そして、開いたページをバレッタに見せつける。

「ほら、ここに『ガイ』スコアと書いてあるでござるよ」

「そりゃ『垓』でしょーが！ よくページ読めやオラァ！」

「ヒイイ！ 拙者はただ、武神リフレクトを展開したかっただけでござるぅ」

バレッタのミサイルに対し、疾駆けで逃走するガイ。それを見て、京の顔が不安の色に染まる。

「そ、それじゃあ、ここにある『キョウ点越え』っていうのは？」

「キョウじゃなくて、ケイだっちゅーの！ それぐらい読めんのかっ！ このエンドレス高校生がっ！」

「うわああああああぁぁぁ!!」

リンゴ爆弾で派手に吹っ飛ぶ京。そして、後にはバレッタだけが残った。

「これで、邪魔者はいなくなったわね……」

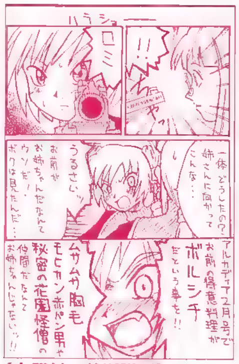
彼女がフードを取ると、その頭には鬼のような角が生えていた。

「これで、あとはロミって娘と入れ替われば……」

だが、彼女はまだ知らない。以前社内に潜入して盗んだギガ資料は、後から変更されたことを。製品版のロミには角なんか生えていないことを。

それでも、彼女の野望は続く……。

（東京都　村雨こうじ君）
☆ンマジックソォオードの凱も出場不可（予想）。垓単位の金を稼げば、さすがのンバレッタも満足……しないな絶対。



（白馬村　芹沢謙君）
☆ロッシャーのキズナは姉妹よりも強し！



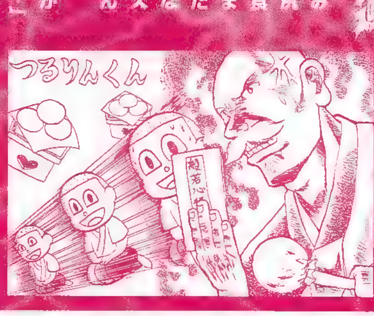
（北海道　杉貴ナミさん）
☆0点のテスト用紙燃やしてそーだネ☆

エレメカを語れー エレメカを描けー　エレメカ漢道

つるりん君、お経を読みふけっている和尚を尻目に供え物の団子をつまみ食いするとゆふ、坊主にあるまじき行為。本来なら「バレたら殺されるー」と思うべきなのに、ももたそ並の小悪魔スマイルで果敢に挑むつるりん[illegible]。

盗みがバレたときに和尚が発する、やたらに濃い「喝ー」のヴォイス。その緊迫感は「ジェ◎ムー」旧倉庫街の潜入イベントに瓜二つと思うがいかがか。

（群馬県　K・K君）
☆小坊主をレバーで動かし、鬼和尚の背後から、カメル[illegible]タンで団子をゲット！ 仏の道の厳しさを、疑似体験できる凄いエレメカでござった。

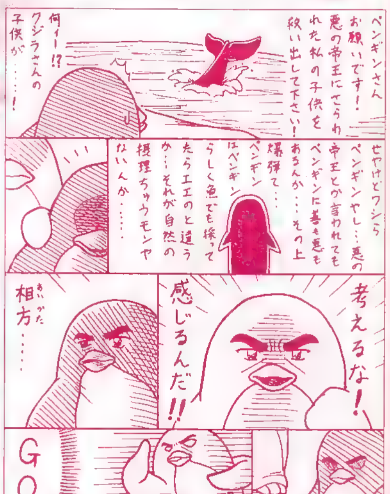


（福岡県　服部隣蔵さん）
☆雰囲気がよく出てますっ。[illegible]

エレメカ界における「最強の漢」といえば、彼の右に出る者はいない……つるりんくん？ 笑止！ 「山登りゲーム」の登山者に決まっておる！ 橋の崩落、ハチと蛇の襲撃、落石、ロープ切れ、落雷……そんな困難など一切お構いなしで、ただひたすらに頂上を目指す。そんなエレメカなのに（連打命で）妙に大人向けな仕様こそ「漢」の証ー（[illegible]）

「もどる」ボタンなんか使っちゃダメだ（笑）

（愛知県　スカタン1号君）
☆お説の通り、子供向けなのにやけにドラマティックな展開を垣間見ることができるマシーン……やっぱエレメカっていいよな。皆もエレメカに「ドラマ」を見たなら、A-Froまで手紙をくれたまへ！



（大阪府　ティーム力也君）
☆やるデス、届いてますか？

A-Fro ひみつ情報　君のエレメカ（もぐら叩き系のマシン）メモリアルを200～400字程度にさっくりまとめて、A-Fro「エレメカ漢道」宛に送るといいだろう。もう終わったけど、エレメカの宝庫AOUショーのエレメカオンリーレポートなども待ってるぞ。外見は児童向けに作ってあるが、ゲーム要素が充満したゲーマー必プレイの秀作が多いエレメカを今すぐチェック＆投稿だ！

MM 無理想無解決 ターボ

本日もやってまいりました、アンケートハガキの片隅から、ゲーマーの日常をお届けするMMターボのお時間です。「って言うか、今度のストZERO3が↗（アッパー）ということは、昔のはストZERO3→（ストレート）ですか？」という無粋な自作自演を繰り出すコーナーでもある。㊲

アシュラバを夢の中でプレイしました（現物は見たことないのに……）。オリコンが使えました。
（神奈川県　CUBE君）
☆まあ、ほとんど夢の通りだと思って頂いて結構です。んがくく。

それにしても、ヤシャオウの「往生ストライク」とか「凶極ダイナミック」って椎名林檎のアルバムのタイトルみたいだよね。
（京都府　会長君）
☆「締め切りバッドトリップ」とか「徹夜オールウエイズ」なども宜しく。

出先のゲーセンで、流星戦士アシュラバ☆スターを発見。感想……ガード音がうるせい。
我が愛しのタロスのクロノスドライバーを全段ガードさせた日にゃ、周りの人も顔をしかめるほど。でも、面白いゲームであることには間違いないので、近所のゲーセンにも置いてほしいもんさね。
（埼玉県　ケロパス君）
☆業界永久追放（自主的）となった日報アシュラバだが、この続きは皆の心の中で楽しんでくれYO！

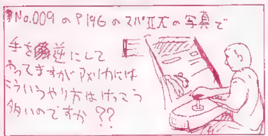
最近のシューティングでは自機が敵機に当たっても死なないゲームが多いですが、通常弾一発で即死するのがほとんどです。
……普通、逆だろ……。
（埼玉県　暁直人君）
☆うッ！　業界が必死に隠蔽してきた真実を見抜きおってからに。罰としてレシプロ機で成層圏突破の刑。

ブレイカーズリベンジの続編「ブレイカーズおっはー」がなかなか発表されないのは何故ですか？
（静岡県　RIP君）
☆次のショーあたりに期待ダネ！

ザ・警察官でミスしたあと「何じゃこりゃー!!」と叫ぶのは基本ですか？
（宮城県　DEEK雨宮君）
☆それを叫んでいいのは刑事だけです。警官は「死刑！」と言いながら果てましょう。



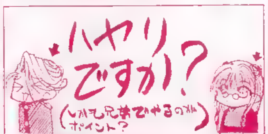
↑（新潟県　華亜瞳さん）
もはや反応勝負の時代に突入。



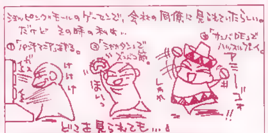
↑（新潟県　佐々木興大君）
☆セス・キリアン氏の得意技らしいよ。



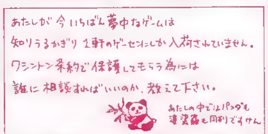
↑（新潟県　腹っぺらしの蜘君）
☆反社会の証といえよう。



↑（静岡県　留年王。さん）
☆巻いてナンボの商売ですけん。



↑（神奈川県　背丈代行さん）
☆すでに会社じゃゲーセン番長か。



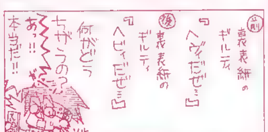
↑（福岡県　ヨーコさん）
☆自分の財布に相談するしかねええ。



↑（北海道　ダイヤモンド愛君）
☆種として違うと言えよう。



↑（福岡県　きさりよ。さん）
☆マークシートはえんぺつでネ。



↑（沖縄県　南風原たくみさん）
☆私も気になってた。謎～ル。

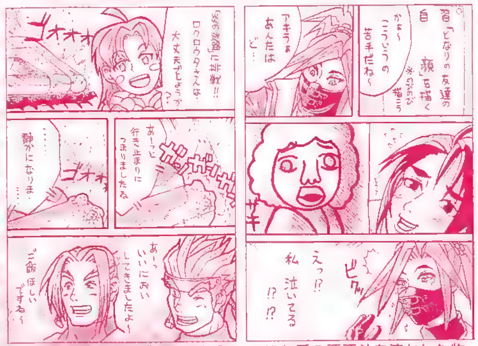


↑（愛知県　柊美吉さん）
☆美しさは罪。

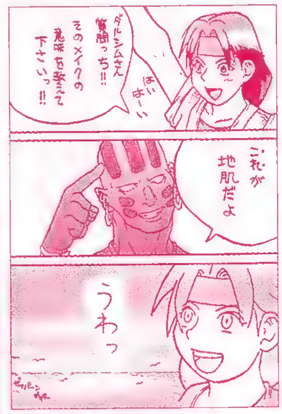
アフロ1人のビッグショー　～京都府　村田真吾ワールド～



☆今回のA-Froビックショーは京都のヒューマンドラマの大家、村田真吾君。清々しいフリと、凄惨なオチの対比がすごかー。葉書裏には左の女マキシマみたいなオマケあり。担当役得ムフ。



☆この疾走感と脱力感でこれからもヨロシクデス。
☆スケ番の覇亜斗を溶かした物は……物は……。



☆虫アメを食べて、ジュわーっとした物が口の中に広がる……そんな解放感が彼の持ち味。

嗚呼 ブリセル大作戦

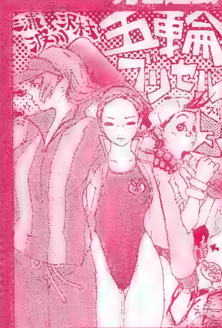
元来、ムサい男のエナジーを気分よく吸うためにかける（推測）ミッドナイトブリス。それなのに……。投稿者諸君、それでいいのか？　ムキムキの肉ダルマに密着したいかーっ!?

今月の ぽちょむきんにくん×2

女性化死亡遊戯



（青森県　イトウゆーじ君）
☆ふじやマッチョも一目置くでしょ！　ビューティよっ。


（東京都　楽丸さん）
☆流先輩のブリスが大量到来。もともと中性っぽいから？



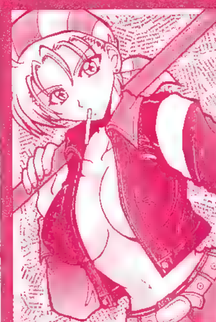
（高知県　ヒタチカナエさん）
☆ニューハーフは変化なしだよママン！



（石川県　故島良さん）
☆大往生オォーー！　石川県をブラックリストに大登記DA！



（山口県　南総小文吾さん）
☆お隣とロンドンつながり。女になってもタフに生きるとみた。


（福岡県　倉長行矢さん）
☆可愛さ重視のベストブリス。今日のブリセルいい具合。

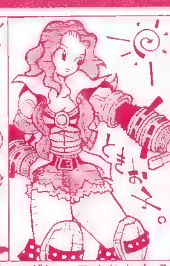
FVの喧嘩面子にブリス！（神奈川県　ソンガーシングライター君）



☆3子というネーミングにKOされつつ、ダウンロードキャラに希望！



☆小物まで丁寧にアメリカ娘化！　EDITキャラに熱望！



☆グレースよりも女らしー、というのは内緒で隠しカラー渇望！



☆なんかサーカスの名前みたい。2Pカラー激切望！

A-Fro 弾動ドリーム
「またエロス村とガーデンローズ休止かい！」と怒れる村民たちよ聞けい！　ブリセル大作戦はまだ新米の不定期コーナーである。ここは先達コーナーである我々が、後人の成長を保護するのが筋ではないかな？　というわけで、次のブリセルは4月末売り（3月20日締め切り）に掲載の予定じゃ。いずれはエロス村、ガーデンローズ、ブリセルが共存できるようにしますよって。

GAMERS GROOVY STYLE

ゲーセン歳時記



（愛知県 AZさん）

牙を剥いた音ゲー！ 匿名リサーチ200X

12月某日、ゲーセンにて。

俺 レーッツ！
友 コン・ヴァトラーV！
俺 ムゥ。無駄にナイスにハイテンションだぞ、友よ。
友 お褒めに預かり至極光栄、獄長……いえ、隊長。
俺 さて、本日我々がこんな都会のセガ直営店まで来た理由は……。
友 タイピングでゾンビどもをみみみ皆殺しィ!?
俺 違う！ 今回の標的は……『シャカっとタンバリン』だ！

～1月号のアルカディアでのシャカタン紹介記事を見た瞬間、我々のエンドルフィンゲージはMAXに達した。恥ずかしい？ 腰が引ける？ 笑止！ 某サンバゲームにおいて迷わず「萌える闘魂のテーマ」のハードランクを選ぶ我々にとって、この恥辱っぷりはむしろ望むところであった。

そして、タンバを求めて店内を徘徊する二人。

友 た、隊長ォ！
俺 どうした、加藤ォ!?
友 （誰が加藤やねん）あ、ありやしたぜ！
俺 そうか、でかした！

ダバダバと、やけに目立つ音を立てながら走り寄る二人。そして、そこにあったものは……。

俺 さ……『サンバDEアミーゴ2000』！
友 イヤホゥ！
俺 誰がサンバを探せと言った！
友 とか言いながら、その手に握っている硬貨はナニ？
俺 か、身体が勝手に……！

脳からの拒否信号をシカトして、マイボディは200円を投入。臨戦態勢に入った。

俺 これも世界の選択か……。
友 は、はようやりてえ！
俺 落ち着け。確かここで左のマラカスを激しく振ると、オールセレクトモードに……。『スーパーハードモード』！
友 ええっ!?
俺 ヤヤッ!? 罠か!?
友 つーか、こりゃヤバイですぜ。自分、スーパーハードは未経験でさあ。
俺 ムゥ……とりあえず、やれるところまでやってみよう。

～開始～

俺 え、えすぷしゃ！
友 まヴかぱ（爆ぜ）！

結局、一面もクリアすることなく犬死。場には負け犬ムードが漂い始めた。

俺 セガの陰謀じゃよ……。
友 左腕……俺の左腕はどこにある……？
俺 ん？ なぜかあんな店の奥の方に、肝心の『シャカタン』があるぞ。
友 腕は動かないし金もないので、本日は遠慮で……。

そして負け犬二人は店を立ち去ろうとしていた。

それを見るまでは……！

「イヤ～ン、わかんな～い」
「何これ、ワケわかんねぇよ」
……ピクッ。
「あれぇ、コレ難しすぎ？」
「恥ずかしいなー、コレ」
……ビクンビクン。

無知なるカップルどもや学徒どもが、そのゲームシステムの高尚さも理解せずに『シャカタン』を愚弄するのを聞いて、俺たちの中の『何か』が反応した。

友 ……隊長。不思議なことに、ここに百円玉がありやす。
俺 ……奇遇だなぁ。何故かオレの手の中にも百円玉が。

見詰め合う二人。男と男の仲に、言葉は不要であった。

チャリーン。

俺 見さらせ！ ノリなくして音ゲーを語るなや！
友 恥をかなぐり捨てろ！ ここは戦場DA！

迷わず『ガッチャマンのテーマ』を選択。ノリでこなす。

俺 ♪地球は一つ。
友 ♪割れれば二つ。

二人は激しく振った。叩いた。踊った。小学校のあの日を思い出しながら……。

「他の楽器が聞こえなくなるからやめて」と言われるまでタンバリンを振り続けたあの日を……。

二人 ズンズンズンズンズンズンズンズンズンズンドッコ。

次第に、場は異様な雰囲気に包まれていった。もはや、恥ずかしいなどとほざく輩は一人もいない。そう、それはまさに「グルーヴ」であった。

俺 ……友よ、我々の使命は達成されたな？
友 ……ええ、成功ですな。

清々しく店内を去る二人。彼らが翌日、激しい筋肉痛に見舞われたことは言うまでもない……。

（東京都 モドキハイザック君）

☆己の本能に忠実な者のみが、音ゲーの神に愛される資格があると言えましょう。この調子で一般に方々も巻き込みつつ、強制グルーヴ地獄に叩き込んでみるのもオツだと思うがどうか。

暗いと不平を言うよりも、進んで明かりをつけましょうの精神でだな（ちょい違う）。

ゲーマー小噺 そのいち

コンビニでバイト中に、バイトの先輩であるAさんから電話がかかってきました。

Aさん「Fくん、ゲームのキャンセルってわかる？」

ゲームのキャンセル？ 中足キャンセル波動拳とか、大パンチキャンセル葵花×3とか、あるいはジャンプキャンセル、ダッシュキャンセルとか？

私「あの、何のゲームのキャンセルですか？」

Aさん「何のっていうか、ゲームの予約のキャンセル」

……まあ、そんなモンですよね。

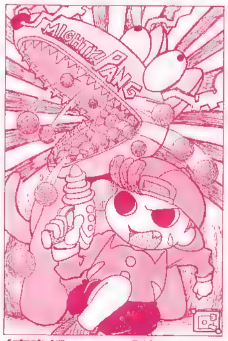
（栃木県 えんじぇラブF君）

☆いかに我々が通常の世界から遠い場所にいるかが分かるエピソードと言えまSHOW。こういうほのぼの系のゲーマー投稿は心ナゴーム法なので、随時お待ちしております。

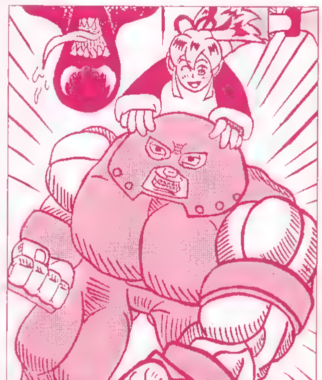


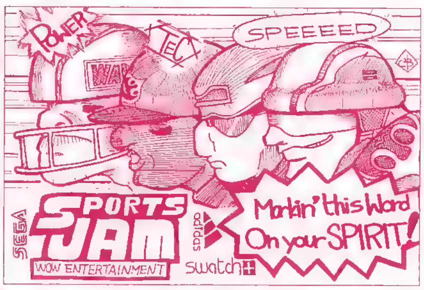
（福岡県 長倉行矢さん）
☆なんか東○ボ入ってるYO！ 宇宙人ネタとか。


（群馬県 太田やりすぎ典明さん）
☆バカ豆の作りすぎには注意ですぞお嬢様。


（東京都 QQQ君）
☆うっかり百円入れたら最後、すげぇ後引くんだよね～。


（新潟県 げっつ☆先生君）
☆持ちキャラは忍者なのにマオっちを送ってくるのは何事かー。可愛いから許可。


（栃木県 砂上月真言君）
☆飛び出せ大作戦ってかんじ。んん～いいよォ～（花江パパ風）。



（東京都 しーつーびー君）
☆鍛え抜かれた心と身体！ 人類至高の魂を見やがれッ!!

A-Fro ひみつ情報 文章投稿者に朗報！ 次のアフログレスケ企画として「10年後のゲーセンはこうなる！」という未来予想図を大募集！ 今から10年前というとストリートファイターIIが発表されたころですが、これから10年後は一体ゲーセンはどうなっているのか!? 皆の想像力の赴くままに筆を走らせて、10年後のゲームセンターを予想してみてください。よろしく。

大陸からの使者 韓国パワーの謎を追え

旧知の友人から熊本にあの、一部で話題になった韓国音ゲー「EZ2DJ」の続編が入荷しているとの情報をキャッチ。その名も「EZ2DJ 2ndtrax」!!

…まんまやないかい。

とはいえ、気になるのも事実。私は早速熊本市内某所のゲーセンへ向かった。強行軍とはいえ、到着次第早速プレイ!!

気になるゲーム自体は、イージーモードの追加、通称「光るジャスト判定」など、プレイヤー側を様々な意味でアツくさせるモードが追加されていて、「続編として十分な出来」という感じだったのだが、問題は我々のド肝をさらに抜いてくれた、ゲーム中に流れるBGグラフィック。

「! 何ですかコレは?」

「いや、ナ○ルルやないですか」

もちろん、厳密には違うのだが、シルエットはまさに私服仕様なナコ○ル、しかも妙に手馴れているのである。

この他にも割とジャパニメーションというか、ありていに言えば日本の美少女アニメ系にインスパイアされたと見られる、洗練されたグラフィックが追加されているのだ。

「……秋葉原あたりじゃコッチがウケるんじゃねえか?」とすら思える始末。

とにかくコレがコリアンスティファイロ(英発音)とすれば、我々はあまりにも韓国を侮りすぎていたのではないだろうか。恐るべし韓国。

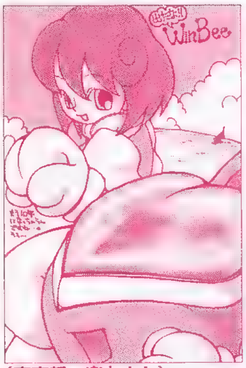
とにかく、この「EZ2DJ 2ndtrax」、濃いめのゲーマーであれば一見の価値はあると断言できる。

九州に来た際には要チェック!!

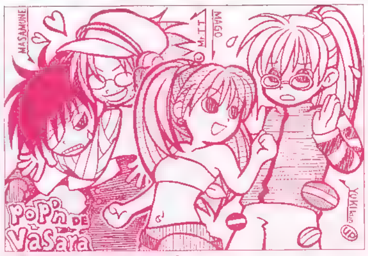
(佐賀県　諸江カズノリ君)

☆妙ですよね、EZ2DJ。

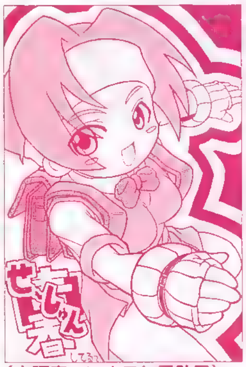
去年のAMショーの時にEZ2DJの紹介記事を書いた際に「これで秋葉系も満足」というキャプションをつけてたら、「ジャパニメーションを意識した……」といった文に直されていたのを思い出しました。ちょほほ。



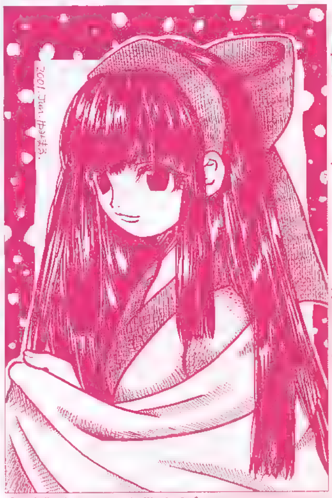
(東京都　楽丸さん)
☆そういや、ヤッホー自体ももう10年前だし。ヒソカに早いっスね!



(東京都　はづきさん)
☆違和感ね੍~。特にMr.TT。

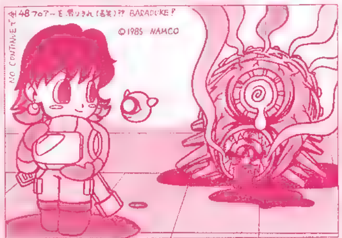


(大阪府　いまごし電助君)
☆「デコとマユゲとおっぱいなろりぷにをこよなく愛する会」という宛て先はやめーい。



http://members.jcom.home.ne.jp/marujirushi/

(茨城県　ゆみまるさん)
☆黒髪と雪という取り合わせは日本人の心を打ちますよね。



(愛知県　御影道行君)
☆コレを機に、マスヨさん主人公シリーズも復帰してほしいですな。

次回特集は、ヴァクヴァクアニマル系投稿!

「っつーか、最近人間描くのに飽きちゃったかなー」という投稿者に朗報! 4末発売のA-Froでは、アーケード動物・魚類系投稿コーナー『アルカディア動物王国』を開催する次第(イラストはカラー限定)。

戒律はメガ簡単で、プーヤンの狼といった正統系アニマルから、ネコ耳から深海魚型母艦まで、1ミクロンでもネイチャー要素があればオーケー。大自然の掟に従い弱肉強食、面白ければ、上手ならば、初投稿でも常連蹴散らし即掲載なる具合ですな。

文章投稿は、『我とプーヤン』のようなアニマル系感動秘話を200~400文字前後にまとめた投稿をお待ちしております。

宛先は『アルカディア動物王国』係まで。締切は3月19日消印有効です。さるかにハムぞうって動物なのでしょうか?

■漢の後記

受験生の皆さん、長いお勤めご苦労さまでした。これから[illegible]そして投[illegible]ルー[illegible]イーまず一度[illegible]ですか。今[illegible]者様[illegible]ターにブライフに彩りを添えれるように頑張りましゅ。(渕)

ARCADIAホームページ大更新のため二晩で70有余の投稿者HPを走破(うち2[illegible])とも[illegible]ウ[illegible]ル[illegible]タンデ[illegible]コに投稿者[illegible]特くれてる方々には、感謝感謝でございます!(柵)

ゲーセン帰りに投稿ナリ! ARCADIA Frontiers [A-Fro] 投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか? いつでも投稿受け付け中です!

●ゲームイラスト大募集!

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ

アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のイラストを投稿してください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中ピロシキ

文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集しています。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。

E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定

サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意

色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意

グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について

セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75~95%以内でのセーブを推奨。

※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです!

★画像の受け付けデータ容量を引き上げました!

サーバーのパワーアップにより、投稿データは3MBまで対応できるようになりました! これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに! 特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号6月号の締切は……3月19日(月)消印有効!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください!

http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう!
そんなA-Froの宛先は、

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

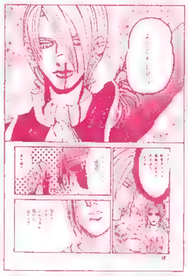
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com



今月号はタイミング的に、冬コミのころ発行された本が掲載されています。どれが「今月のオススメ」になってもおかしくないほどの力作揃いですよ！

ソウルキャリバー　発行／濃縮還元帝国！

没落貴族イザベラさま



ギャグ

28Pショートギャグ他2本。絵柄は濃いめで個性的、ギャグセンスやセリフ回しはやや柴田亜美先生風かも。アイヴィー節大爆発です！

制作者より：ヴァレンタイン邸に迷い込んだ美形の運命やいかに！ IVYと美形の超ギャグ本です。



A5版　オフセット　44P　表紙カラー
300円分の無記名小為替＋160円分の切手＋宛名カード
〒263-0054　千葉県千葉市稲毛区宮野木町1820－29　吉田芳菜子

ポップンミュージック　発行／ピンメニ

DANCE IN THE DARK



シリアス　ギャグ　女性向け

ギャグ＆シリアスで全3本。2サークル・お3方の合同誌で、皆さん線とディフォルメが生きるタイプのカッコイイ絵の使い手です！

制作者より：ユーリのシリアスがメインのアッシュ×ユーリ本。軽く女性向けです。



B5版　オフセット　52P　表紙カラー
700円分の無記名小為替＋送料240円分の切手＋宛名カード
〒532-0025　大阪府大阪市淀川区新北野2－4－23－412　岡本麻里

超鋼戦紀キカイオー　発行／スプートニク



不滅の鋼鉄巨神

シリアス

制作者より：まっすぐなパンチしか打てない僕のキカイオーまんがです。ストーリーものを2話収録。

B5版　オフセット　48P　表紙1色＋カラーカバー
本代600円分の無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名シール
〒470-0111　愛知県日進市米野木町荒池99－4　福山雄介

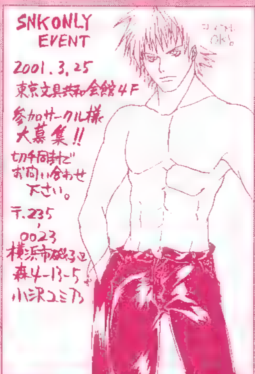


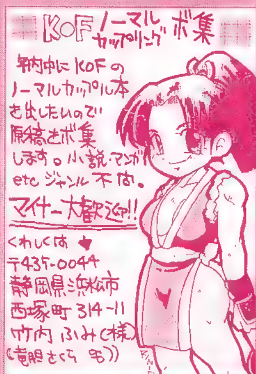
骨太で格好良いキカイオーのアクション巨編です！



前後編計36Pを一気に読ませる熱い力業！ ジュンペイの挫折と再起に込めた真摯な思い！ 逃げも媚びも照れもごまかしもない王道的大力作ですぞ！ ぜひご一読を。

線質はやや荒めかも知れませんが、絵柄や構図が工夫されていて勢いもあります。余計なモノを省いて「力を持つ意味」を描いた直球勝負の巨大ロボアクションです！







伝言板

もうすぐ春、出会いの季節

★黒薔薇会・会員募集
ポップンミュージックのアッシュ♡ユーリを布教する会です。アシュ♡ユリ好きの方、一緒に布教しましょう!!　返信用封筒同封の上、連絡下さい。アシュ♡ユリonlyイベントも予定中。
〒678-1231　兵庫県赤穂郡上郡町727－2　原田まちこ



このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ポップン回答者募集！
ポップンミュージックアンケート(ミミ＆ニャミのみ)の回答者様募集中です。締め切りは4月末日。80円切手同封でご連絡ください。
〒073-0006　北海道滝川市二の坂町西2丁目2の16　小川観奈

メイドの控え室
コラムでも書いたけど、今回送られてきた同人誌は合計30殺……いえあの、30冊！　紹介しきれなかった同人誌は、次回以降に紹介されることもあります。もし「この同人誌の通販は○月までしか受け付けない」というサークルさんがいたら、投稿の時にその旨書き添えてくださいね。本当は全部いっぺんに載せてあげられるといいんだけど……。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。 ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど） ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

THE KING OF FIGHTERS 発行／北天の鬼神

無限の軍人



ギャグ

メインは19Pのストーリーギャグで3コマに1回は笑い所が入ります。ネタは一部マニアックで黒いですがスピード感が抜群ですぞ！

制作者より：[illegible]ドラマでネスツ[illegible]も大集合。表紙はあまり関係ないです。



B5版　28P　オフセット　表紙1色
400円無記名小為替＋200円分の切手＋宛名シール
〒176-0001　東京都練馬区練馬1－41－19コーポ樋口305　福井貴雄

ギルティギアゼクス 発行／ヘキカイノソコ

ファウストインパクト2



ギャグ　4コマ

極めて珍しいファウストとカイがラブラブという基本設定に立つ1～4Pショートギャグ集。絵柄もまた独特でインパクト強いですよ。

制作者より：マニアックなモノなので、それでもよい方のみ。先着[illegible]でおまけが付きます。



A5版　40P　コピー　表紙1色
200円分の無記名小為替＋160円分の切手
〒969-1627　福島県伊達郡桑折町字諏訪77－2　三浦牧子

餓狼 -MARK OF THE WOLVES- 発行／MAZURKA STEP（マズルカステップ）

乾いた狼



シリアス　ギャグ

テリーを中心に2人の関係を描きます。女性向け度はそう強くないかも。ギャグ編のナチュラルセミ太テリーがステキ☆

制作者より：[illegible]テリーとロックのお話です。シリアス3本とギャグ少々。[illegible]です



B5版　オフセット　40P　表紙カラー
550円分の無記名小為替＋180円分切手＋宛名カード
〒183-0052　東京都府中市新町2－13－18星野荘7　田中春美

牡丹「うわぁ、今回はずいぶんたくさん同人誌が送られてきましたね」
ジョイ「丁度冬コミ後に当たりますからな。夏コミ直後もたくさん来たでしょう？」
牡丹「あ、そうか。でも、コミックマーケット以外にも同人誌即売会ってあるんですよね？　春には何か大きいイベント、ないんですか」
ジョイ「ありますとも！　夏コミから冬コミの間は実質4カ月、冬コミから夏コミまでは約7カ月。この冬と夏の間にコミケ以外のイベントに参加して、年3回イベント参加という形で運営されているサークルさんも多いようです」
牡丹「え!?　じゃあそのイベント教えてください！　ぜひ、何が何でも、いや力ずくでも」
ジョイ「いや、普通に教えて差し上げますが……なぜ背後ににじり寄ろうとしているんですか？」
牡丹「え？　いやこれはそのあのははははは」

今年の春の大規模イベント

今回は関東地方限定ですので、ご容赦を。

●3月18日
○HARUコミックシティ6
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10：30～15：00
○サンシャインクリエイション11
場所：池袋・サンシャインシティ展示場
時間：11：00～15：30



冬の次は夏なんですか？

暖かい季節のお出かけに　春のイベントちょっとご案内

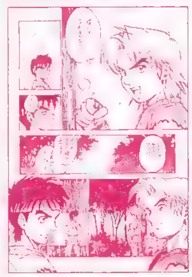


●5月5・6日
○Super Comic City10
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10：00～15：30
●5月13日
○Comic Revolution 29
場所：池袋・サンシャインシティ文化会館
　　　及びワールドインポートマート
主催：10：30～16：00
●6月24日
○Comic City in 東京90
場所：有明・東京ビッグサイト東ホール
時間：10：30～15：00
○サンシャインクリエイション12
場所：池袋・サンシャインシティ展示場
時間：11：00～15：30

牡丹「へぇ、結構あるんですね。さて、あたしはどれに行こうかな？　美少年じゅるるな感じのイベントってどれですか？」
ジョイ「じゅるる、って……そういうコアな攻め方の場合はオンリー系を探しなさい。そうですな、大雑把な傾向としてシティ系は若干女性向けが多めですかな？　カタログを前もって販売しているところも多いですから、先にカタログを見て、自分に合ったジャンルが多い即売会に行く、というのが確実な手ではありますな」
牡丹「よーし、春のうららかな日差しの元で心ゆくまでやおいを堪能するわよ～！」
ジョイ「するんですか……(タメイキ)」

STREET FIGHTER Ⅲ 発行／ポケモンエリートトレーナーズ

DOUBLE BOTTOM



シリアス　ギャグ

商業誌でも描いてらした方々だけに絵は◎。シリアス2本はリュウとの関係に自分を見出すケンが主題の、丁寧な筋運びの物語です。

制作者より：[illegible]の本です。シリアス2本とギャグが少々あります。



B５版　オフセット　64P　表紙カラー
700円分の無記名小為替＋270円分の切手＋宛名カード
〒350-0809　埼玉県川越市鯨井新田20－35　田口栄子

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！

次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のPR文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前、住所、年齢、電話番号、連絡可能な時間帯、お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先 〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切 基本的に随時募集です。4月末に掲載を希望する人は**3月20日(火)消印有効**です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

コラム

庄司といづなの げいパラのいヤ 第14回

「科学虚構遊技」

21世紀に入って早二ヵ月。やっぱりそんな簡単に世の中は変わらないねぇ。僕らがお子さまの頃には、SFなんかで21世紀といっと凄い未来的なイメージがあったもんだけど。まぁ、そんなわけで今回はちょっと俺的SFゲームなんて方向に強引に話を振ってみたりするけど、よろしいかな皆の衆(よろしくなくてもやるけど)。

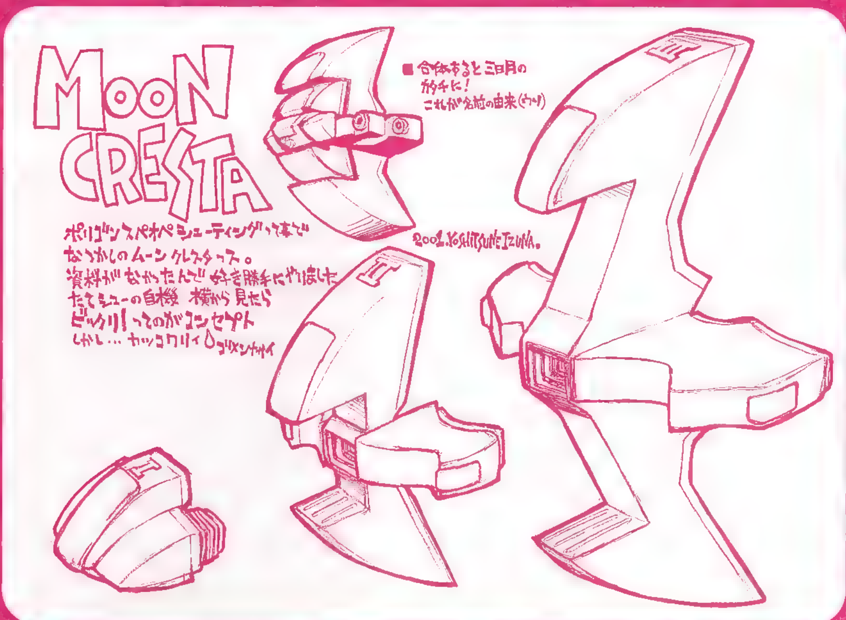
前にもどこかで書いた事があるけど、僕のベストオブSFゲームは何と言ってもナムコさんの「スターブレード」だ。これは日本におけるSF映像という意味では、最高峰にランクする大傑作であると個人的には信じている。ポリゴンがゲームの映像表現に使われるようになった初期に世に生まれ出た作品のため、テクスチャーも使用されていない。いわゆる生ポリゴンですべてのメカが描かれているのだが、これが妙に臨場感があるのだな。宇宙空間には空気がないため、離れていても輪郭がぼやけるという事がない。常にエッジがシャープに見えるのだ。偶然のたまものなのかもしれないけど、生ポリゴンの持つシャープさがゲームの世界観にマッチしている。

そしてこのゲーム、登場するのはメカだけ。人間のキャラはもちろん、敵モンスターの類いも一切登場しない。しかしメカの「演技」や僚機や司令部からの通信は生々しく非常にドラマチックだ。その通信の演出を生かすためかゲーム中は一切、BGMがないという思い切りの良さにもほれぼれする。BGMが鳴り響くのは最終決戦、そしてエンディングに至るまでの一連のシークェンスだけ。ゲーム中盤のどんでん返し(ボスを倒したと思いきや、緊急通信が入り真の敵が姿を現す。ストーリーとプレイヤーの心理をシンクロさせるこの演出はまさにお見事)や、戦いを終えた自機を迎えに現われる無数の同形機。自分一人で戦っていたんじゃなかったんだと思わせてくれるラストシーンは、涙でモニターが曇って見ていられなかった程だ(ちょっと大げさ)。

ゲームとしてはガンシューティングに近く、自分で選択できる余地が少ないため低い評価をする向きもあるようだが、僕としては全体的なセンスはそれを補って余り有るものだと考えている。のちにリリースした「サイバーコマンド」なんかも卓抜した映像センスで、一般にゲーム業界で「クール」というのはセガさんのイメージだけど、僕はことSFものに関してはナムコさんの方が「クール」なんじゃないかと思っている。

そのセガさんにも「ギャラクシーフォース2」というSF大作がある。こちらはどちらかというとファンタジー寄りの作品だけど、巨大昆虫や空を覆わんばかりの宇宙船など、そのセンスオブワンダー振りには一本取られた感じた。後は忘れちゃいけない「ダライアス」シリーズ。こちらはゲームそのものより、設定やストーリーに奥深さを感じさせてくれる。その意味ではハードSFに、よりシフトした作品と言えるかもしれない。

だけど、SF者として残念なのは、このところSFマインド溢れるゲームが少なくなってきていること。せっかくの新世紀? なんだから、とかんと一発派手なのを作ってくれませんかねぇ。

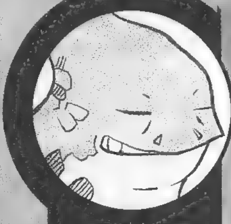


庄司 卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い(主にアーケードに限る)。代表作『それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』シリーズ(富士見書房)『倒凶十将伝』シリーズ(朝日ソノラマ)。
ホームページ「庄司卓完全攻略本」
http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム(特にカプコン格ゲー)を愛するキャラクター製作士&マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神嗤記」。最近は「ガンパレードマーチ」に燃えている。



秋津たいら

こんにちは、秋津たいらです。今回のような競作の場で登場させて頂いてありがとうございます。普段、ファンタジーな絵を描いておきながら、花とか植物などはほとんど描いたことがなかったので、割と、てんやわんやしながら描きました。ともあれ今後も頑張りますので、これからもどうぞ宜しくです。



ホームページ「カウベルティアラ」
URL:http://www03.u-page.so-net.ne.jp/jc4/uotaira/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「たんぽぽ」

このコーナーは、1つのテーマを元に、2人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「Clock Work Dog」
URL:http://www7.freeweb.ne.jp/play/tera-t/

tera

はじめまして、teraと申します。突然インフルエンザにかかってしまい、かなり地獄でした。まだまだ寒さが続きます。みなさんもお気をつけ下さいです。最近はちょくちょくと商業誌でもお仕事をさせていただいてたり、HP上でイラストを公開したりしてますので、もし見かけたら凄く暇な時にでも感想をいただけると嬉しいです。泣いて喜びます。





次号予告

次号、ミギー先生＆土筆章人先生登場予定！

テーマは「さくら」

猛者通信 ぽペソ

発行　2001年3月30日

第14号

ソ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康）

前回、SHO様に乗っ取られたというのは実はケソの自作自演による1人芝居であったわけだが、ひとつだけ言わせてもらうと、PSOのアペンドディスクでは、他人のアイテムパックや、預かり所の中も見られるようにしてくれるといいだろう、との感想を吐きつつも、この原稿はギルティ大会の会場の片隅で、ひっそりと書かれているということを覚えておくとなおいいだろう。

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



幼少のころよりカーリングのすべてを叩き込まれ、浦安におけるGNP成長枠の鍵を握ると噂される伝説のわんぱくBOY。実は市川市民。

田渕健康（通称ケソ）



先日風呂場で足を滑らせ尾てい骨を強打、失神し明くる朝冷たくなって発見されることなんてコリゴリ！と発奮するライターウルフ。

東京地下ゲセ探訪記











Ⓐここが地下ゲーの急先鋒、巣鴨キャロット。東京に来たら一度は参拝したい、ゲーマーのメッカソだ。
Ⓑ地下1階に降りた後、さらに地球の中心部へと伸びる秘密の階段（うそ）がある。
Ⓒ地下1階から見た地上の図。コクーンみたいな光が降り注ぐのがEKG。ちなみに、地下1階では大型筐体が大量に稼動中だ。
Ⓓ地下2階にはモンスターランドを始めとする名作レゲゥや、ストEXの対戦が熱い。っていうか、凄く落ち着ける品揃えなので、地上に帰るのは難しいソ。
Ⓔキャロット最深部へと突き進むミスター。店内をドリルの快音が満たす。

ゲムっ子倶楽部

このコーナーでは、ゲーセンの色々や四方山を執拗なまでに探求し、彩りのある豊かな21世紀を共に築こう我らが友よ、と示唆せんとするコーナーである。

激突！ホッターマソの地底探検選手権

まさ（以下スパイラル）　偽ロステルに喝！　とばかりにひり出した今回のモセルだが、どうかねひとつ、ここであるし、AOUも近かりしことであるし、ニュゲミ関連の話題に終始してみるというのは。

ケソ（以下ブレイカーズ）　オールライ（巻き舌）。で、まさ的に煮えてるニュゲミは如何なタイトルでしょうか。

スパイラル（以下スパ）　そうさな、我的にはタイケマステルやクゥールライダーズの臭いも芳しい、ワイルド雷打亜頭あたりが煮え煮えさな。

ブレイカーズ（以下ブレ）　僕ァ断然、かつてない斬新さと近年稀に見るドラマチカな展開で迫る「ミスタードリラーG（ゲー）」ですかね。「ぷち犬萌えにゅー」とかいう輩が続発しそうで、今からたまらんでごわすよ。

スパ　ほむふ。恥ずかしながらDC版で本格デビューした我も、Gにはすこやかに期待しているさな。

　ところで、ドリラーで思い出したのだが、東京で最も深いところにあるゲーセンは何処だと思うかね君。

ブレ　地下ゲセですか？　うーん、あっしはとんと思いつきませんやズビ（手鼻をかみつつ江戸っ子調で）。

スパ　地底ゲーセンでプレイするドリラーは、また格別ではないかと思うゆえ、より最深部に位置するゲーセンにてドリラーにうち興じたいというのは、これゲーマーの性ではないでっしゃろか。

ブレ　はは～ん、今回のゲセ倶楽の真の目的が見えてきましたDE・SU・ZO～。

スパ　左様。察しの通り、今回のゲセ倶楽は「最新」と「最深」というシケギャグを交えつつ「最深ゲーセンを訪ねて～IN江戸～」を行なってみないかと提案したい。

ブレ　R。

深ゲセを訪ねて IN巣鴨

スパ　待ち合わせ時間に遅れること1時間強……。ようやくケソリも到着したことだし、深ゲセ探訪の旅を始めるとするかねようそろ～（「ムハァ～」With怒りのオーラ）。

ブレ　す、すんませんした！

スパ　遅刻の罰として、今後ゴッド／バトルを拾った際には、すべからく打ち捨てなければならないの刑に処す。

ブレ　ひ、ひぃぃぃぃッ！

スパ　まあ、そんなこんなで、今回ジゼル銀座との呼び声も高い巣鴨を訪れた訳は、ここにある「巣鴨キャロット」が、わりと地下ゲセのトップバッターにふさわしかろうということで推挙してみたハイパーン（21世紀初の早口かつ膝を叩きつつ）！

ブレ　な～るM。「SUGAキャロットへようこそ！」は確かに地下2階構造になっておったような気がします。

スパ　そーでっしゃろ。SNKGで、深ゲー真髄ここにありとばかりに足を運んでみたというわけだ。

（店内侵入）

ブレ　ここりゃ深けえぇ！　気圧で内臓が破裂しそうDA！　……とまでは行きませんが、なかなか深いですな。

スパ　ムス。なんだかドワフェル気分で、ゆるりとゲームをプレイできようぞ。

ブレ　プヒュ～、落ち着きますね、ここ。

スパ　ナムコ直轄地だけあって、ドリラーもばっちり完備しておる。ここで思う存分掘るといいだろう。

ブレ　あ、ナムコで思い出しました。深ゲセといえば、渋谷のーNTーは、わりかし深い作りだったような気がします。

スパ　ほほゥ。ならばスガメルで癒されたところで、次は渋谷へ繰り出すとするか。

ブレ　あい。

深いゲセを訪ねて IN渋谷

ブレ　瘴気渦巻く魔都・渋谷へと降り立った我らですが、ここは息をするだけで悪しきオーラに取り込まれそうですな。エンブレも近いし。

スパ　フェフェフェ。そんな渋谷にあって、ゲムっ子の生命維持装置ともいうべき役割を担って活動を続けるのがここ、渋谷ーNTーさなあ。

ブレ　ーNTーは擂り鉢状になっているゲーセンで、一階からB1、B2が見下ろせる仕組みになっちょるんどすよ。

スパ　ここりゃ深けえぇ！　気圧で内臓が破裂しそうDA！　……とまでは行かねえが、あ、こりゃ、なかなかの深さっぺれ～。

ブレ　どうすか、この地底っぷりは。当然ここもナムコ直営だけあって、ドリラー&2を当然完備ですよ。掘って掘って掘りまくれ（BY本田のちゃんこED）って感じでSU・NE！

スパ　吹き抜けになっているだけあって、天井がやたらと高いな。これは地底気分を満喫できるわい、ゲシシ、といったところさな。

ブレ　これより深い場所にあるゲーセンが東京に存在するんですかね？

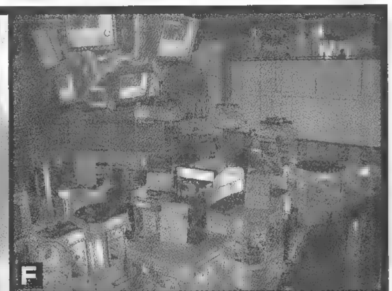
スパ　例えばそうさなあ、永田町地下のジオフロントに、密かに官僚専用のゲーセンがしつらえられている、という

猛者語録　今回、地底ゲーセン探訪記を繰り広げた我らだが、同時に「一番高いところにあるゲーセン」、いわば「天国に一番近いゲセ」をも探していたのだが、捜索はなかなかに難航した。とりあえず、山の手圏内では「トライタワーの7Fが一番近いのではないか説」が濃厚となった。単純に高さだけなら、御茶ノ水の丘の上に建っているディンドンが天国ゲセなかんじがするのだが、5F建てのために惜しくもインパクトに欠けた。新宿高島屋の9Fにあったジョイポリスが、閉店してしまったのが惜しまれる試合だった。






K 帝都復興計画の要となって建造された東京駅の深く、伝説のゲーセンが眠るという。明治時代の霊的都市建設計画の際に寺田寅彦が唱えた地下都市建造計画は、地下ゲセとして今に受け継がれている。
L ここが問題のワールドゲーム。地図をチェキしながら進まないと、ダンジョンの骸と化すであろうことは必然。八重洲口改札から行くことを強くお勧めしたい。
M 旅人やリーマンが渾然一体となってゲーセンワールドの熱気を形作る。上海コーナーには真っ昼間からリーマンがたむろし、ゆとりある日本経済の今を感じさせる。
N 東京駅の地下でも、ススムのドリルはこれまた快調を記録。無論、ワールドゲームでもドリラーのインカムは好調だ。やはり地下ゲセにはドリラーが似合う。




F 渋谷INTY店内。なんともハイカラな内装が目を引く。DJブースなんかもあるぞ。週末にはモノホンのDJが皿を回しに来たりする。
G 1階からB1を見下ろす図。ローマ帝政時代なら、剣奴たちのコロシアムとして機能したことだろう。天井からぶら下がっている機械は、侵入者対策用のレザゥではなく、ただのプロジェクター。
H INTYの大階段。大迫力DA! 階段の上にはネイルアートショップもあるので、美にこだわるゲーマー諸氏は押さえておくといいだろう。
I 階段から見下ろした奥まったところが、暫定B2。ちょい低いのだ。店内には有料のくつろぎスペースもあるので、東京砂漠の辛い旅を癒すには最適の場所だと言える。
J ドリルを唸らすススム君。ここでも快調な掘りを見せていた。直営店だけあって、ドリラープライスも充実。

ことはないだろうかね君。

ブレ 絶対ネウに10ポッチ。

スパ 標高を把握する術を知らぬので正確な深さを計れないものの、感覚的に「ふけぇ～」と唸りそうなゲーセンが、他にもあるような気がしてならない今日この頃だがね。

ブレ 一体、どこに行けば見つかるのやら……。

スパ フムゥ！ ニヤピクジュルリダラキラーン！（グリズルが涎垂し興奮のあまり目を輝かせるさま）

ブレ お、なんぞ良案でも思い浮かびましたか!?

スパ 唐突かつ必然的に、とある場所にある地底ゲーセンを思い出したさね。とりあえずものども、我につ～づけ～い（冥府の底から唸りだすような重低音で）。

地下ゲセIN八重洲

ブレ 渋谷から、二列縦隊駆け足でやってきたここは……ええ!? 東京駅だってえ!?（中学生日記調に）

スパ 左様。東京駅地下奥深く、帝都を守護する怨霊どもが眠ると言われる現代の奥津城・八重洲商店街の中に、伝説の（本当）地下ゲセがあったのを思い出したわい。

ブレ ……どのへんが伝説なんですか？

スパ 東京駅の地下ゲセは、かつてロケテのメッカとして知られた地でな（本当）、横浜のアメグラ、新宿西スポなどと並んでロケテストが盛んだったといわれていたっぺれ（本当）。しかも超穴場アンセスタァって感じでな。今はどうだか知らぬがね。

ブレ ともかく、東京駅の地下に、東京最深のゲーセンが存在するかもしれないと思うともう、ボカァ吹き荒れる鼻息の嵐って感じだぴょん！

スパ ともかく、笑顔とあいさつの八重洲商店街に突撃するがいいさ。

（商店街突入）

ブレ Ωー!! なななななんか居ますよここ！ 感じますよひしひしと邪霊の怨念を！（倒置法）

スパ そりゃ君、編集部で野ざらし泊まりをした時に寝冷えしただけであろう。

ブレ そうスね。

スパ ここ、ワールドゲーム八重洲は、八重洲商店街の中でも最深部にあるゆえ、東京最強の地底ゲーセンと認定してもよ～がすと思うが。

ブレ 東京駅の地下にあるとは思えないほど、ゲームの入荷っぷりはいいですね（本当）。テーブルから大型まで、一通り揃ってるじゃないですか（本当）。

スパ このゲーセンは都会で夢破れた者たちが、田舎へ帰る時の最後の別れとばかりに東京ラストプレイを敢行する場所でもあるのさ。

ブレ うーん、なんか別の意味で深いっすね。

戦い終わって～神々の黄昏～

スパ 色々渡り歩いてみたものの、結局「これぞ」といった地底ゲーセンはなかったな。

ブレ せっかく酸素ボンベや耐圧D型装備も用意したというのに……。残念です。

スパ 今回は山の手線内での「地底ゲーセン」を探索してみたが、全国規模で探せば驚異的な地底ゲーセンが見つかるかもしれぬな。

ブレ ひょっとしたら風営法で「ゲーセンは地下～メートルまでしか作ってはいけない」などという規則があったりするんですかね。

スパ 風営法より消防法の方が気になるがね。

できることなら、とびっきり地底なゲーセンで、うるおいのあるドリラー人生を送りたいものさなあ。

ブレ じゃあ、地底ゲーセンを読者募集しますか。

地下何メートル、という数字は判明しづらいと思うので、「これは深い」という根拠や「地下何階にあるゲーセンです」という旨をハガキに書いて、猛者通内「地下ゲセ大自慢ブラザース係」に送ってくれると助かります。

写真も同封してくれると、林編集長も喜ぶと思うぞ。衛星写真禁止。

スパ ならば、読者から色よい返事が届くことを願いつつ、今日はじゃぶ屋（「eb!」近くの漬け麺屋）でカスタマイズと洒落込むか。

ブレ ならば！ ジ☆！

スパ ダップセ！

（つづく）

SHO様ナナNOW!!

対策思い出した！
もう負ける気しねえ！
（ロア3対戦時に収録）

募集！……低いゲセも高いゲセも、尻青く悩める青春な相談も、お手紙はどんどんきなっしゃれ。宛先は……〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 猛者通信係 Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com まで。

VGMの新譜リリース情報はここでチェック!!

DIGITAL DISC ARCHIVE

デジタル・ディスク・アーカイヴ

21世紀になったとは言うものの、自動車にはまだタイヤが付いてるし、スペースコロニーへの移住って話も聞かないから、まだまだ実感が湧きませぬ。まあ、CDリリースは今月もたんまりあるから、よしとしておこう。

beatmania CORE REMIX Original Soundtrack

コナミミュージック/KMCA-89



発売中 ¥2,243(税込)

①CORE DES/Des-ROW ②love's theme of beatmania/Lovemints Unlimited Orchestra ③20,November (FINAL EDIT)/N.A.R.D ④Do you love me? (FINAL EDIT)/reo-nagumo 他、全29曲

よりダンサブル、ソウルフルに

人気曲のリミックスや洋楽のカバー曲、人気作家による新曲を多数収録。リアレンジは福富幸宏や西脇辰弥、QUADRAといった面々が手がけている。ボーナストラックとしてロングバージョン2曲を収録。

リキッドメロディ/パーキッツ

東芝EMI/TYCY-10045



発売中 ¥2,000(税込)

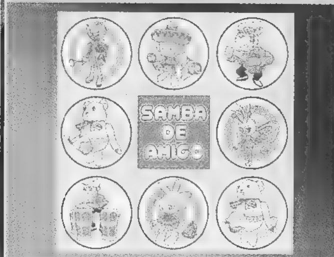
①Over the Rainbow ②お天気とチョコレート ③ペーパーフラワー ④優しい日々 ⑤DNA ⑥Stand by you 全6曲

ポップンでも人気のデュオ

ポップンシリーズでお馴染み、ふじのマナミと片岡嗣実のふたりによるユニットのメジャー初アルバム。pop'nmusic4の人気曲「Over the Rainbow」をフルサイズバージョンで収録している。

サンバ DE アミーゴ オリジナル・サウンドトラック

ポリドール/UPCH-1052



発売中 ¥3,059(税込)

①HEY! WE'RE THE SONICTEAM! ②BIENVENIDO A SAMBA DE AMIGO! ③VAMOS A CARNAVAL ④MAMBO DE VERANO ⑤LIVIN' LA VIDA LOCA ⑥TEQUILA ⑦MACARENA 他、全19曲

お鍋代わりにサンバで熱く!!

アーケード版、DC版とも大好評な「サンバ DE アミーゴ」のサントラ盤。お馴染みの楽曲にサンバのアレンジが施されており、寒い冬でも常夏ラテン気分全開で盛り上がれる一枚だ。CDエキストラ仕様。

アイシア オリジナルサウンドトラックス【完全収録盤】

ファーストスマイル/FSCA-10158



発売中 ¥3,000(税込)

①メインテーマ ②オプション ③タイトルコール ④学校 ⑤イベントⅢ ⑥夜 ⑦学校Ⅱ ⑧イベントⅡ ⑨イベントⅢ ⑩イオピロスの丘 ⑪イオピロスの丘(夜) ⑫朝のジングル ⑬朝 ⑭森 ⑮イオピロスの村 他、全68曲

七瀬葵のイラストが目印

PSで発売された新機軸RPGのサントラ盤。キャラクターデザインに七瀬葵を起用し、本作のフルカラーブックレットでもイラストを多数掲載している。怒濤のBGM全68曲収録、完全収録盤はダテじゃない!

Sana-mode/Sana

東芝EMI/TYCY-10046



2001.3.23発売 ¥3,059(税込)

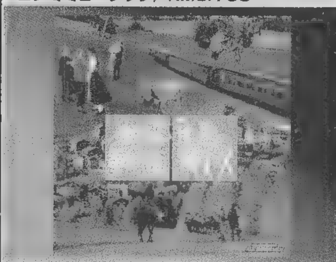
①Miracle Moon ～お月様が中継局～ ②ボッサ・デ・サナ 2001 ③すれちがう2人 ④赤いリンゴ ⑤healing you ⑥8月のサヨナラ ⑦birds ⑧Fade In ⑨Take me to... ⑩Angel ⑪Prism Heart 他、全13曲

某社の社長秘書だったそうな

ポップンシリーズなどで活躍する女性ボーカリストの1stアルバム。独特のキュートな歌声は、シリーズになくてはならない存在だ。新曲はもちろん、お馴染みの曲もほとんどが新録音になっている。

beatmania ANI-SONG MIX 名作動画REMIX

コナミミュージック/KMCA-95



2001.3.21発売 ¥2,447(税込)

①裸足のフローネ ②草原のマルコ ③明日もお天気 ④もう一度ピーターパン ⑤名作動画のテーマ ⑥よあけのみち ⑦誰よりも遠くへ ⑧花のささやき ⑨ロックリバーへ 全9曲

パトラッシュもグルーヴ!

日本の全少年少女とその親御さんまでも感動の渦に巻き込んだ名作シリーズが、リアレンジ・リミックスで新たな息吹を吹き込まれた。マルコが、ネロが、フローネが、ビーマニサウンドで躍動する!

beatmania ANI-SONG MIX 究極戦隊REMIX

コナミミュージック/KMCA-94



2001.3.21発売 ¥2,447(税込)

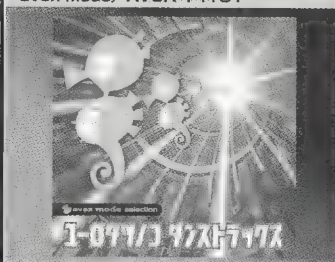
①闘え! ダダンダーン(パラパラ) ②秘密戦隊ゴレンジャー(ビッグバンド・ジャズ) ③ジャッカー電撃隊(プログレ) ④高速戦隊ターボレンジャー(テクノ) ⑤電撃戦隊チェンジマン(R&B) 他、全10曲

'70～'80年代の特撮戦隊が集結

全日本男児(と一部の女子)にとって大人への通過儀礼たる特撮戦隊モノ。その主題歌、挿入歌がビーマニと連動して、リミックスで甦る。子門真人が歌う究極超人ダダンダーンのリミックスも収録。

avex mode selection ユーロタツノコダンストラックス

avex mode/AVCA-14131



2001.3.7発売 ¥3,059(税込)

①マッハ・ゴー・ゴー・ゴー ②ガッチャマンの歌 ③たたかえ!キャシャーン ④テッカマンの歌 ⑤行くぞ!ゴーダム ⑥倒せ!ギャラクター ⑦ハクション大魔王のうた ⑧ローラーヒーロー・ムテキング ⑨戦え!ポリマー 他、全10曲

ハクション大魔王もいるのです

数多の少年の魂を熱くしたタツノコヒーローソング。ただでさえ心と体を揺さぶるのに、ユーロアレンジを施されていてはもう抗えない! この1枚でキミの部屋もダンスフロアと化すはずだ。

ゲー事典 先月号に掲載した「新堂敦士インタビュー for pop'n music」には、予想をはるかに上回る反響をいただきました。サイン入り色紙を5枚しか用意していなかったので、ものすごい高競争率になってしまいました。当たった方は凄まじくラッキーです。今回改めて新堂さん人気の高さを認識したので、是非またご登場願えればと画策する担当でありました。

今後リリース予定の先取り情報

KEYBOARDMANIA 3rdMIX arcade originals

コナミミュージック	
KMCA-90	
2001.4.25発売	¥2,243（税込）

超人気作第3弾、サントラがもうすぐ登場！

今回も1st、2ndに負けない素敵な楽曲。いつかはフルサイズで聴いてみたい曲ばかりです。毎回、大御所キーボーディストが参加されていますが、今回は西脇辰弥さん。編曲家、プロデューサーでも著名な方でプレイの巧みさは「うむっ！」って感じですよ（笑）。西脇作品のロングバージョンも2曲収録。（コナミミュージック・ディレクター Nazo² 鈴木）



beatmania soundtrack : THE SOUND OF TOKYO -小西康陽プロデュース-

コナミミュージック	
KMCA-96	
2001.4.4発売	¥2,800（税込）

小西康陽プロデュースGAME、ALBUM、SINGLE一斉発売！

小西康陽、Mansfield、ロケットマン、須永辰緒、TMVGなど、東京クラブシーンを代表するアーティスト13組が書き下ろし曲で勢揃いしたビートマニアサウンドトラックです。数多くのプロデュース、リミックスで注目の小西康陽ならではのセンスに溢れ、クラブミュージックのコンピレーションとしても聴き応え十分。（コナミミュージック宣伝 田口）

●2001年2月～3月 CDリリースリスト●

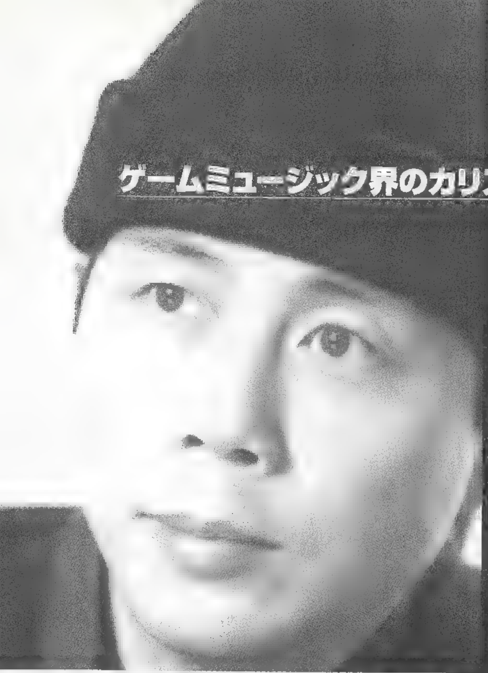
発売日	タイトル	レーベル	CD番号	税込価格	特典など
2001.2.7	サンバDE アミーゴ オリジナル・サウンドトラック	ポリドール	UPCH-1052	¥3,059	CDエキストラ仕様
2001.2.16	リキッドメロディ／パーキッツ	EMI	TYCY-10045	¥2,000	
2001.2.21	INITIAL D EXTRA STAGE ORIGINAL SOUND TRACKS	av	AVCA-14111	¥3,059	
2001.2.21	ウルトラマンジャズ／布川俊樹プロジェクト	EMI	TYCJ-66104	¥2,800	
2001.2.21	天使のプレゼント ～マール王国物語～ オリジナルサウンドトラック	EMI	TYCY-10044	¥2,854	
2001.2.21	アイシア オリジナルサウンドトラックス【完全収録盤】	FE	FSCA-10158	¥3,000	七瀬葵イラスト入りフルカラーブックレット
2001.2.21	真・女神転生デビチル キャラクターズボーカルファイル／V.A.	FE	FSCA-10165	¥3,000	初回封入特典：キャラクターシール
2001.2.21	真・女神転生デビルチルドレン Game Music Arrange Tracks	FE	FSCA-10166	¥2,800	初回封入特典：ジャックフロストポートレート
2001.2.21	For Yourself／野田順子	KME	KMCM-11	¥1,300	
2001.2.21	beatmania CORE REMIX Original Soundtrack	KME	KMCA-89	¥2,243	
2001.2.21	ハンター×ハンター キャラクター IN CD スペシャル	MMV	MJCG-80057	¥2,730	
2001.2.21	ミュージカル「ハンター×ハンター」ボーカルソングコレクション	MMV	MJCG-80058	¥2,940	
2001.2.21	「も～っと！おジャ魔女どれみ」おジャ魔女でBAN²／たからもの	MMV	MJCG-83010	¥1,260	
2001.2.21	PS2版「Dog of Bay」ボーカルアルバム	MMV	MJCG-80059	¥3,150	
2001.2.21	コヤス004／TAKEHITO KOYASU feat. TONBRELLA	SD	SCDC-00067	¥1,890	
2001.2.21	かわいい？ ねぇダーリン♡／マミチョコ（麻績村まゆ子・土屋恵美子）	SD	SCDC-00068	¥2,310	
2001.3.7	avex mode selection ユーロ[illegible]	av	AVCA-14131	¥3,059	初回特典：[illegible]ステッカー
2001.3.7	Sunny Days／豊嶋真千子	KING	KICA-1245	¥3,059	
2001.3.7	VINTAGE／V.A.	KING	KICA-1246	¥3,059	
2001.3.14	劇場版「ONE PIECE」"ねじまき島の冒険"ミュージックファイル／V.A.	av	AVCA-14143	¥2,854	
2001.3.16	ときめきメモリアル2 MUSICコレクション1	KME	KMCA-92	¥2,854	
2001.3.16	ときめきメモリアル2 MUSICコレクション2	KME	KMCA-93	¥2,854	
2001.3.[illegible]	テイルズ オブ エターニア オリジナルサウンドトラック	MMV	MJCG-80064	¥2,940	
2001.3.21	beatmania ANI-SONG MIX 究極戦隊REMIX	KME	KMCA-94	¥2,447	初回封入特典：オリジナルステッカー
2001.3.21	beatmania ANI-SONG MIX 名作動画REMIX	KME	KMCA-95	¥2,447	初回封入特典：オリジナルステッカー
2001.3.21	ときめきメモリアル Vocalコンピレーション ～想い出がいっぱい～（仮）	KME	KMCA-97	¥3,059	
2001.3.21	ときめきメモリアル2 ボーカルトラックス3	KME	KMCA-98	¥3,059	
2001.3.22	avex mode selection ユーロ美少女伝説／V.A.	av	AVCA-14138	¥3,059	
2001.3.23	Sana-mode／Sana	EMI	TYCY-10046	¥3,059	
2001.3.23	ハンター×ハンターR ラジオCDシリーズVol.4	MMV	MJCG-80062	¥2,940	
2001.3.23	おジャ魔女でBAN² CD[illegible]その1 おジャ魔女ニューBGMコレクション（仮）	MMV	MJCG-80063	¥3,150	
2001.3.28	TVアニメーション「犬夜叉」オリジナルサウンドトラック巻「犬夜叉 音楽篇 壱の段」（仮）／V.A.	av	AVCA-14099	¥3,059	
2001.3.28	サクラ大戦 帝国歌劇団・新世紀カウントダウン 花組ライブ（仮）	av	AVCA-14134	¥3,150	
2001.3.28	サクラ大戦 帝国歌劇団・新春歌謡ショウ（仮）	av	AVCA-14133	¥3,150	

レーベル名略号 av：avex mode、EMI：東芝EMI、FE：ファーストスマイル・エンタテインメント、KING：キングレコード、KME：コナミミュージックエンタテインメント、MMV：マーベラスエンターテイメント、SD：SCITRON DISCS

ゲー事典 今後もいろいろと音楽企画を考えていきますので、期待していてください。今月のサイヴァリアインタビューや兄貴・葉山宏治さんのインタビューも必読ですよ。この先登場してほしいと思う人がいたら、おハガキください。それで冥王星人とかシャアとか言われても、「ぢゃあその人に会わせてくれたら交渉しますよ」などと一休さん的返答しかできませんが。

ゲームミュージック界のカリスマ

葉山宏治 インタビュー



ゲームミュージシャンよ、俺に噛みつけ！

伝説の『超兄貴』サウンドから、近作の『スーパーロボット大戦α Original Score I ～天空の章～』まで、1000曲以上のゲームミュージックを生んだゲームミュージック界のカリスマ、葉山宏治氏に突撃インタビュー！　業界をリードし続け、そして新しい取り組みを試みる葉山兄貴の過去、そして現在が語られる……。

葉山宏治 as 兄貴　　福田柵太郎 as 舎弟兼インタビュアー

ゲームミュージックに生きる男、葉山宏治

——葉山さんがゲームミュージック（以下GM）界に飛び込んだキッカケは？

19か20才のとき、メサイヤさんで働いている友だちから『音楽作ってみないか、バイトで』と誘われまして（笑）。それでパソコンの『ガイアの紋章』のGMを提供したのが最初ですね。1000曲くらいGM作ったから、あんまり覚えてないんだけど。

——1000曲もですか！

世に出ているだけでも600～700曲は作ってると思いますよ。曲作ってみたら、昔の自分の曲だったということも（笑）。

——そして、超兄貴シリーズの作曲に携わったと？

最初ゲーム画面を見た時、なんだかわからなかったですけどね（笑）。なんなのこれはって（笑）。その時に、後輩から「葉山さんも電気グルーヴみたいな曲作ればいいんスけどねー」なんて言われて。それで、「コノオォー」って（笑）。

——カチーンと（笑）

それで、映画やTVから台詞をサンプリングして、自分の中でアレンジ加えて、『仁義なき兄貴』や『デスウィッシュ』が生まれたんです。その後、このサンプリング路線は使えると思って、『超兄貴』の中に入れてみたところ大好評だったと（笑）。そんな兄貴サウンドで作品を11枚も作って、ようやく12枚目にして念願の『明日は晴れる』を出せました（笑）。



12th ALBUM
『明日は晴れる』好評発売中

収録されている全10曲は魂のフルボーカル。葉山氏の真実のメッセージは、人間の心を強く揺り動かすパワーに溢れているぞ!!　大好評につき品切れのお店が多いので、即注文して聴きこむべし！

SCITRON DISCS　SCDC-00065
¥2,940（税込）

100%葉山！ 新譜『明日は晴れる』

——今回のアルバムは従来の葉山サウンドとスタイルが異なるようですが？

根底に流れるハートの部分は変わっていません。たまたま、ボーカル色の強いアルバムになったということですね。

——12枚目のCDで、オリジナルのフルボーカル作品をリリースした理由は？

20～25才の頃に完成していた曲を、35才になってやっと出せるようになったということです。



あの頃の抑えつけられていた自分を今、解放したかった。GM界の葉山というフィルターを通して、自分が当時のことを叫んだらどうなるかなって。そういう試みで作ったアルバムなんです。

——『超兄貴』サウンドのようなデジタルではなく、レトロな作曲手法をとった理由は？

ある意味、最新のテクノロジーで作られた音楽に対するアンチテーゼですね。僕なんかギターは下手で、歌も打ち込みも下手ですけど、すべてが「僕のタイミング」で入ってます。そんなのが最新のJ-POPとかに適うわけないんです（笑）。適うわけないけど、俺は何一つ負ける気がしない。それは、作曲から演奏まですべて自分でやった、という自信があるから。

——特に若者に向かってアジるようなメッセージが込められているようですが？

若者に限らず、誰にでもある感情を歌いました。人として、挫折や人生の転機を迎えたときに、ここで自分の進退をかける気持ちを曲にしたかった。

今回は、僕が厳しい状況に直面したときに、それを浄化させるために作った曲ばかりなんです。だから真実なんですよね。この真実の言葉を、聴いた人に共感してもらえたらいいですね。

GM界に対する兄貴の見解 「若手はもっと俺に噛みつけ！」

——葉山さんは、現状のGM界に危機感を抱いていらっしゃるそうですね。その意識が新作のテーマのひとつだそうですが、具体的に教えてください。

1980年代後半に、GMのミュージシャン、ZUNTATAやSSTバンド、ゲーマデリックといった皆さんがCDやライブとかやってましたよね。それは、GMというジャンルが、ハード（ゲーム）の中だけで終わってほしくなかったからなんです。だから、GMアーティストの生き残りとして、個人の主張を持って出したアルバムで、GMをナメている輩をアッと言わせたかったんです。

——GMの大御所が「GMは個人の主張の場ではない」と明言してますが、そうではないと？

僕は違うと思いますね。今のGMはGMじゃなくて、ただのゲームバックグラウンドミュージックに成り下がっていると思うんですよ。一線横並びのゲームミュージシャンがオリジナリティのない曲ばかり作るので。

——近年のGM界には気概のある人材が少ないということですか？

僕のようにフリーでもCDを12枚も出し続けられる根性のある人はいないでしょ？　そのへんのゲームミュージシャンとは覚悟が違うんです。みんな眼中にないです。もっと若手ミュージシャンには噛みついてほしいですね。「葉山なんて古い」というチャレンジャーを待っているんですよ。もっと自己主張する人が出てこない限り、GM界の今後はないでしょう。

——今後の葉山さんの抱負と活動予定は？

このアルバムが売れてくれないことには、次は考えてません。だから、是非店頭で注文して手に入れて、聴いてほしいです。

——ゲーセンで葉山さんの曲が聴きたいですね。グレイトなヤツ（笑）。

今のところは予定がないんだけど、機会があったら是非ともやってみたいですね。

PROFILE

1965年8月4日神奈川県生まれ。10年以上にわたって、数々のゲームミュージックを作曲してきた燃えるミュージシャン。代表作『ラストハルマゲドン2』（88）『超兄貴』『仁義なき兄貴』（93）『筋肉バット三昧』（96）『ブロッドミッションサード』（99）



やっぱり兄貴はスゲーやっ！ 何度見ても惚れ直してしまう新譜のジャケット。実は撮影前日に食べたおでん（タコ）に当たってしまい、当日は超バッドステータスだったそうだ。そんな苦境を根性で乗り切る葉山兄貴から、直筆サイン色紙をもらったぞ。184ページを見て、ドシドシ応募しよう。それと兄貴情報きっしりの公式ホームページも必見だ。http://www6.airnet.ne.jp/aniki01/

ZUNTATA SOUND COLLEGE

今月から新たにMar.先生の講義がスタート！　最初のテーマとなるのは“Total Sound Design”。「どのようにZUNTATAサウンドが作品へと形作られていくのか？」という疑問が解消するはずだ。

Instructor Mar.



ZUNTATAのバンマス＆ギタリスト。アイディア豊富なMar.氏は、ZUNTATAイチのこだわり派。最近では携帯電話のお仕事で昔を思い出している……（今の携帯電話の音源は、昔のゲーム音源に非常に似ているのだ）。

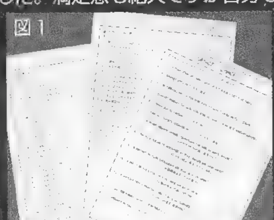
第13回“Total Sound Design ～私流の仕事のやり方～”

第1章：キミは最終形をイメージできるか！

今回はTotal Sound Design（作曲を含めた音作り全般）という観点で、私流のゲームの音作りとその仕事の流れを少しお話ししてみようかと思います。

現在、作曲と効果音制作はそれぞれの専門性を重視・発揮するため、個別に依頼されることが多いのですが、10年以上前？　のZUNTATA創世期においてはスタッフが少ないこともあり、一人でほぼすべてのサウンド制作を任されることが通常とされていました。満足感も絶大ですが苦労も大変なもので、それはペラ紙数枚程度の企画書（図1）を受け取ったところから始まります。

図1



時にはマシンガンの如く、企画者とお互いのイメージを激しくぶつけ合ったり、時にはプログラマーと1/60秒単位で“音の入り場所”について口論し合ったり……。最後は相手が根負けするまで主張し続けたり、なんてことも日常茶飯事です。

そんな感情剥き出しでディスカッションすることも、自分が満足したいが故の利己的な行為に過ぎないかもしれません。

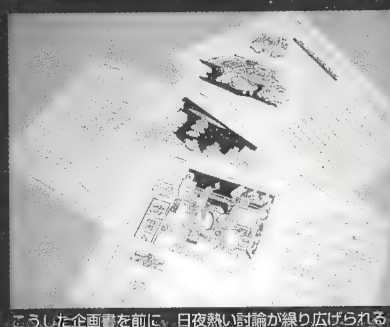
しかし、お互いのそんなアツ～イ行為によってイメージの合致点（いや妥協点？）が良いバランスで導き出されるケースがほとんどのように思います。

ここで最も重要なことは、自分の方法論をただ相手に押しつけることではなく、まずは自分自身がどれだけ“最終形をイメージできるか”を問うことです。相手がイメージできるだけの想像力をどれだけ伝播することができるか……。すべてのクリエイターにとって不可欠な行為でもありますが、虚しく構想だけで終わらせないためには、日々のイメージトレーニングがここで効果を発揮します。

「イメージトレーニング？　なんじゃそりゃ？」という方へ……私なりの解釈では“ひとつの事象に対して、まずは様々な角度で唱えてみよう！　後は想像しっぱなしで飽きるまで発展させる～”という、それなりにいい加減で退屈な行為です。

音楽をはじめとする、これまでのすべての創造物の歴史は皆それが原点となり？　形として残されていると私は考えます。わざわざ大袈裟に説明することでもないように思いますが、当たり前と思われることに意外とアイデアの素が潜んでいたりするんですよ……。

（以下、次号に続く）



こうした企画書を前に、日夜熱い討論が繰り広げられる

ZUNTATA COLLEGE 課外授業

ZUNTATAの着信メロディをGetしよう！

ファミ通が行なっているiモードのインターネットサービス「ファミ通.COM」内にある「MelodyClip♪」でZUNTATAの名曲を思いっきり配信中です。

☆iモード向け着メロサービス「MelodyClip♪」は、アーケード・家庭用・PCゲーム、パチスロ、TV・CM音楽、競馬ファンファーレなどを中心に700曲以上配信しています。掲載されている着メロの大半がメーカーのアドバイスを受け作られたロングバージョン。3和音、4和音、16和音に対応し、月額300円で10曲までダウンロードできます。

【配信曲】
※オリジナル曲を収録したCDも紹介しています。

●電車でGO！
「電車でGO！GO！GO！」
「電車でGO！GO！GO！ショートVer.」
「LOVE特急こまち」



ZUNTATA-J.A.M.のファーストシングル出発進行！　CMソング「電車で電車でGO！GO！GO！」がさらにパワーアップ！

電車で電車でGO！GO！GO！2000 / LOVE特急こまち
ZTTD-0001　¥1,000（税別）

●サイキックフォース
ZUNTATA RECORDS第一弾
あの戦慄のサイキックサウンドを完全収録



PSYCHIC FORCE -ARCADE SOUND TRACKS-
ZTTL-0001　¥2,427（税別）

●ニンジャウォーリアーズ
復活！　“DADDY MULK”!!
あのメロディーを現在のサウンドで再構築！　新たな「オリジナル」の完成



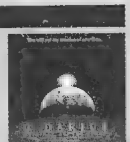
Z-REPLICA Vol.1 NINJA WARRIORS
ZTTL-0024　¥2,429（税別）

●ナイトストライカー「URBAN TRAIL」
名曲“URBAN TRAIL”が夜の街を駆け抜ける！　Mar.（ZUNTATA）自らGuitarを担当



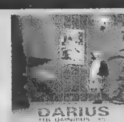
Z-REPLICA Vol.2 NIGHT STRIKER
ZTTL-0025　¥2,429（税別）

●G-ダライアス「G ZERO」
歴代ダライアスシリーズを手がけたOGR（ZUNTATA）が奏でるシリーズ最新作



G-DARIUS
ZTTL-0014　¥2,429（税別）

●ダライアス「BOSS6」「BOSS7」
OGR（ZUNTATA）作曲による名曲の数々をZUNTATAのメンバーが鮮やかに“転生”させる！



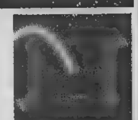
DARIUS THE OMIBUS -世代-
ZTTL-0008　¥2,427（税別）

●レイフォース「G」
作曲者のTAMAYO(ZUNTATA)自らの手によるフルアレンジアルバムとして蘇る！



RAYFORCE -Rubbing Beat-
ZTTL-0011　¥2,429（税別）

●レイストーム「セラミックハート」
全国のシューターを熱狂させた前作「レイフォース」に引き続き作曲はTAMAYO（ZUNTATA）！



RAYSTORM
ZTTL-0002　¥2,427（税別）

<< アクセス方法 >>
メニューリスト➡着信メロディ/画像➡着信メロディ/カラオケ➡MelodyClip♪

ドンドン曲数は増えていきますので、乞うご期待！
※月額¥300で10曲までダウンロード可能。

単語帳　今回の講義では、「ZUNTATAチームがどのようにVGMを作り上げていくか」が垣間見えたはず。企画者やプログラマーとの熱いバトルを経て、数々のZUNTATAサウンドが産み出されているわけだ。さて、ZUNTATA SOUND COLLEGEでは、皆さんからの質問もお待ちしています。ZUNTATAチームに聞いてみたいことなどを、ハガキに書いて送ってください。

反信長の野望シューティング

婆娑羅2設定資料集

前作「婆娑羅」よりさかのぼること20年。「本能寺の変」をモデルにした、シューティングゲーム「婆娑羅2」。
その主要人物4人の設定原画を、一挙公開！





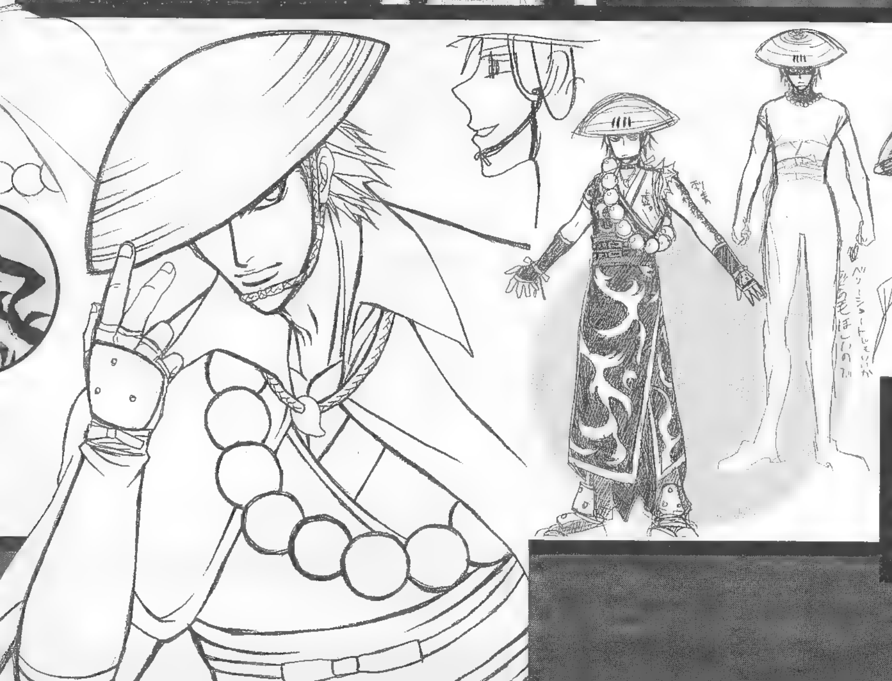


武田信勝（本名■武田太郎信勝）

TAKEDA NOBUKATSU

年齢■16歳／自機の名前■嵐桜花／家紋■武田菱

天目山の戦いにおいて敗北・自刃した武田勝頼の子。武田家再興のため、単身信長の陣地に斬り込む。





清瀧坊（本名■清瀧坊随風）

SEIRYUBOU

年齢■23歳／自機の名前■慈眼

家紋■不動明王の梵字

若き僧で棍術の達人。長島攻めの際に殺戮された人々の供養と信長の天下取りの阻止のため、破戒僧の道を選び、打倒信長の旅に出発する。

VASARA2 Graphic Arts

百地三太夫

MOMOCHI SANDAYUH

年齢■15歳／自機の名前■？？？／家紋■？？？

伊賀三大上忍家「服部」「藤林」「百地」を統べる称号「三太夫」を名乗る「くのいち」。父を信長の子信雄に殺された恨みと、ある人物の依頼を受けたことで、信長の暗殺を狙う。





明智光秀

AKECHI MITSUHIDE

年齢■54歳／自機の名前■桔梗／家紋■桔梗紋

クールかつシャープな54歳。織田家の家臣であるが、徳川家とも何らかの関わりがあるらしい。
摂津衆のバックアップを受け、信長に反旗を翻す。





☆キャラクターデザイナーより一言☆

「仕事内容でびっくりしたのが、「今度の中ボス、各面に4人だから♪」という上司様のお言葉。加えて大ボス6人、自機キャラ4人。私はマジに「仕事終わるのだろうか……」と恐怖しました。前作に関連するキャラ達も登場するので、楽しんで描かせて頂きました。お気に入りは秀吉と前田利家、YASUKEに黒田パパ、蘭丸兄です。九鬼守隆20歳の勇姿もお見逃しなく！（柏まる）

婆娑羅設定資料集

婆娑羅 VASARA

血で血を洗え！

「婆娑羅2」の設定に引き続き前作の設定もこれでおさらい。次作より20年後、「関ヶ原の戦い」をモデルにした架空戦記だ。敵キャラも魅力的なのだが、スペース的に2人しか入らず残念。

S T O R Y

慶兆五年――
内大臣徳川家康の手によって、大坂城は落城する。
家康は豊臣の象徴とも言える城に火を放ち、秀吉の遺児である秀頼を害する事によって、自らの強大な力と、豊臣の時代の終わりを天下に知らしめたのである。
これは、徳川の独裁による暗黒時代の幕開けであった。

――しかし時を同じくして、この家康の横暴を見過ごせない者たちが一人、また一人と立ち上がったのである。
ある者は己が信念のために、またある者は愛する者のために、そしてある者は忠義のために――。徳川家康という巨大な敵と彼らの戦が、今まさに始まろうとしていた。



真田幸村

SANADA YUKIMURA

声■千葉進歩／年齢■28歳／身長■1.87cm／体重■79kg

真の「平和」を求め、理想に殉ずる覚悟の士。権謀術数により豊臣家から政権を奪った家康を誅し、豊臣家による平和を取り戻すために戦う。

VASARA1 Graphic Arts

伊達政宗（[illegible]）

DATE MASAMUNE

声■[illegible]／年齢■28歳／身長■188cm／体重■76kg

独眼竜の異名を持つ奥州の名将。派手好みで、明るく快活な武人。実力あるものが天下を納めるという考えのもと、徳川の東軍に与した。いずれは自分が天下を取る事を夢見ている。



藤堂高虎（敵キャラ）

TOUDOU TAKATORA

声■中田譲治／年齢■39歳／身長■184cm／体重■79kg

ひょうひょうとした楽天家で、酒好きの好壮年。時勢を見る事に長けていて、いち早く家康に仕えた人物。真面目な徳川三人衆とは馬が合わないらしく、政宗と一緒にいる事が多い。





雑賀孫市

SAIGA MAGOICHI

声■川澄綾子／年齢■15歳／身長■160cm／体重■45kg

明るく前向きな娘。父の遺志を継ぎ、女だてらに雑賀一族の若き頭領である。祖父である先代・雑賀孫市が藤堂高虎に討たれた事を知り、その仇討ちと、暗黒の徳川政権樹立を阻むために参戦（※本ゲームでの雑賀孫市は有名な「雑賀孫一」の孫娘という役どころで登場します）。



VASARA Graphic A



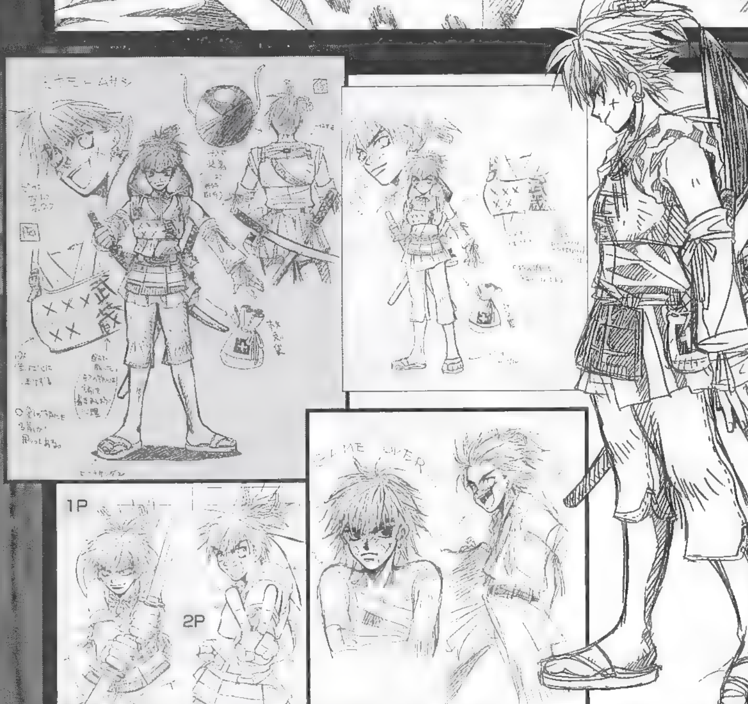
島左近

SHIMA SAKON

声■速水奨／年齢■55歳／身長■2m13cm／体重■115kg

智勇兼備の老武者。無口な参謀タイプ。大阪城落城の際、豊臣秀頼に殉じた主君石田三成への「義」の為に家康を誅する為、討死覚悟で徳川陣営に斬り込む。





没キャラ 宮本武蔵

MIYAMOTO MUSASHI

残念ながらボツとなったプレイヤーキャラ。伝説の剣豪で、武将に成り上がることを目指して関ヶ原に参加する。



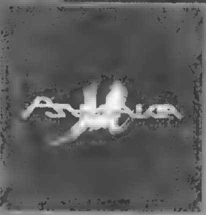
☆キャラクターデザイナーより一言☆

仕事をもらった当初、本来かわいい系(?)の絵柄だった私に、こんな筋肉系で平均年齢40歳のキャラ達が描けるのだろうかと、不安の毎日でした。とにかく大変だったのが、鎧！　もう描きたくない！　と、心で毎日叫んでおりました。開発前半の絵と後半の物とでは少し顔が違って見えるかもしれませんが、そこはご容赦下さい（笑）。お気に入りキャラは、九鬼さんと三人衆、政宗公です。今回比較的自由に書かせてもらったので、出来には大満足です。（柏まる）



アルカディア読者プレゼント

リバースバベル様ご提供

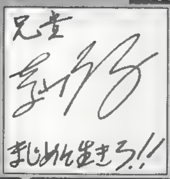


VGMのみならず、音楽としての評価も非常に高い「サイヴァリア」。そのサウンドトラックをど〜んと10名様にプレゼント！

ゲーセンではよく聞こえなかったけどこれでゆっくり「サイヴァリア」ワールドにひたれるぜ！

4 『サイヴァリア』オリジナルサウンドトラック10名様

葉山 宏治様ご提供



相手の目をしっかと見据えて、熱く語るのが印象的な葉山兄貴。力のこもったメッセージ入りのサイン色紙を5名様に。

5 葉山 宏治氏のサイン色紙　5名様

ビスコ様ご提供

今月の裏テーマは「婆娑羅祭り」！というわけで非常にレア度の高い婆娑羅Tシャツとサイン色紙をプレゼント！



3 『婆娑羅』Tシャツ　1名様



2 『婆娑羅』Tシャツ&サイン色紙　1名様

ナムコ様ご提供



日本男児ども！　期待の音楽ゲーム「太鼓の達人」からTシャツを3名様に贈呈するそい！　色はオレンジと紫だ。プレゼント記入欄にプレゼント番号のほかに希望する色を書いて送ってくれ。これを着て太鼓を叩けば君のオトコ度もウナギ登りだぜ!?（もちろん女の子の応募も大歓迎だ！）

※希望する色が書いてないと無効になってしまうので気をつけてくださいね！

1 『太鼓の達人』Tシャツ　3名様

アクアルージュ様ご提供



アーケード版「ギルティギア ゼクス」のビデオが遂に発売された。凄腕プレイヤーたちによってつむぎだされる超絶連続技に酔いしれろ！　コレ、ホントに凄いです、ハイ。

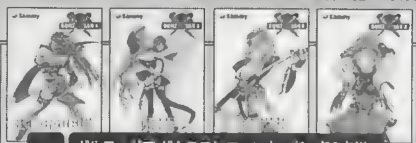
11 ギルティギア ゼクス ビデオ 10名様

サミー様ご提供

9 ギルティギア ゼクス 携帯ストラップ　5名様



サミーさんからは携帯ストラップとテレカをいただきました。テレカはプレゼント番号と一緒に、ほしいキャラクター名を書いてね。



10 ギルティギア ゼクステレフォンカード　各1名様
●ソル　●梅喧　●ディズィー　●メイ　のうち、いずれか1枚

ツリーハウス様ご提供

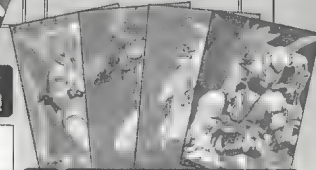
2月の11日に行なわれたギルティギア ゼクスフェスティバル。その会場で販売されていたグッズの中から、メタリックポスター、プチシール、エッチンクステッカー、ポストカードセットを大放出!!　みんな奮って応募してくれよな！

6 ギルティギア ゼクスメタリックポスター&ギルティギアプチ プチシール　3名様



8 ギルティギア ゼクス ポストカードセット　3名様

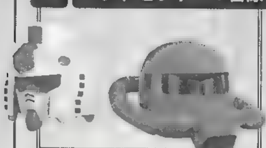




7 ギルティギア ゼクス エッチングステッカーセット　2名様

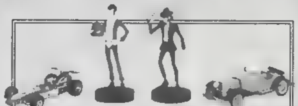
バンプレスト様ご提供

15 機動戦士ガンダム フラッシュサウンドヘッドセット　1名様

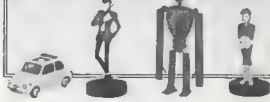


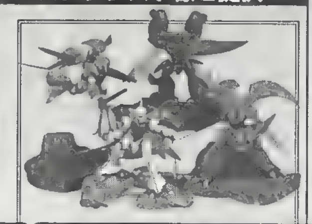
ガンダム！　ルッパ〜ン♥　ダンバイン！　バンプレストから大人気アニメ3作品からのプライズ製品をプレゼント。

君の部屋にあのヒーローたちが蘇る!!



14 ルパン三世 ミニカー&フィギュアセット　1名様





13 聖戦士ダンバイン フィギュアコレクションセット　1名様

エンターブレイン メディアミックス書籍部提供



大丈夫、ファミ通の小説だよ。というわけで小説版『ギルティギア ゼクス』を5名様にプレゼント。

12 小説『ギルティギア ゼクス 白銀の迅雷』　5名様

締切

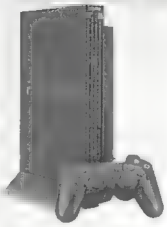
3月15日(木)
当日消印有効

本誌186ページのアンケートハガキに必要事項を記入の上、希望するプレゼントの番号を書いて奮ってご応募ください。なお、当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※商品の発送には、締め切りから1カ月〜2カ月程かかることがありますので御了承下さい。

編集部提供

18 プレイステーション2　1名様



新世紀も家庭用はこの2台で決まり！　まだ持っていないキミ、早く手に入れておいたほうが良いんじゃない？



17 ドリームキャスト　2名様

19 特製QUOカード　10名様



「ギルティギア ゼクス」ディズィーのアルカディア特製QUOカード（500円分）を10名にプレゼント。当然、非売品だ！　アフロでダメならココでゲットしよう！

宙（おおぞら）出版様ご提供

※コミックスの詳細は54ページを参照



人気ゲームのキャラクター達がコミックで登場！　ゲームにつかれたらコミックスでリフレッシュ!?

16 コミックス6冊セット　3名様

何でもいいからくれッ!

希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です。

次号予告



©SEGA/ CRI 1993.2001

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

2001 AOUショーリポート

『バーチャファイター4』『機動戦士ガンダム』など、注目のビッグタイトルが勢揃いしたAOUショーに迫る！

NEW GAME

バーチャファイター4 (AM2 OF CRI／セガ)

機動戦士ガンダム 連邦vs.ジオン (開発元カプコン／発売バンプレスト／販売元カプコン)

戦国伝承2001 (SNK)

モンキーボール (アミューズメントヴィジョン／セガ)

プロギアの嵐（ケイブ／カプコン）／電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー／セガ）／犬のおさんぽ（ワウ エンターテイメント／セガ）／ゼロガンナー2（彩京）／エアトリックス（ヒットメーカー／セガ）／ワイルドライダーズ（ワウ エンターテイメント／セガ）／ナイトレイド（タクミ／タイトー）／プラネットハリアーズ（アミューズメントヴィジョン／セガ）／ヴァンパイアナイト（ナムコ）

攻略特集

カプコン VS. エス・エヌ・ケイ（カプコン）／ギガウイング2（タクミ／カプコン）／テトリスT.A. PLUS（アリカ／彩京）／ミスタードリラーグレート（ナムコ）／燃えろ！ジャスティス学園（カプコン）／スタントタイフーン（タイトー）／ドラゴンブレイズ（彩京）／ブラッディロア3（エイティング／ライジング／ハドソン）

次号5月号NO.12の発売は 定価580円

3月30日(金)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■SNK作品全般
「超空間SNK」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■燃えろ！ ジャスティス学園
「燃ジャースコンバッション」
sp_moja@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

画像の受け付けデータ容量を引き上げました！ サーバーのパワーアップにより、皆さんからの投稿データの容量3MBまで対応できるようになりました！ 各コーナーへのメールによる投稿は、左に掲載された「各コーナーへのメールでの投稿宛先」へお願いします。これで心おきなくドシドシ投稿してください!!

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ(1色/白黒)イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を空けていただくと、掲載の都合上助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後3M以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いします。他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合は グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！ 圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、 Conpact Pro(.cpt)、 ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けてください。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※5月号(No.12 3月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

6月号(No,13 4/28発売号)への投稿締め切りは……
3月19日(月)消印有効

7月号(No,14 5/30発売号)への投稿締め切りは……
4月20日(金)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE
テーマ：セガへのメッセージ

●CD-ROM付きのセガ系雑誌を作っていたのは遠い昔……。DC製造中止は残念ですが、まだまだ発売予定の良作（アウトトリガーとかDOCとかね）があるのでそちらに期待したいところであります。さて、思い出深いセガのアーケードゲームは『アッポー』。PCには移植されたものの、結局コンシューマ移植は実現せず残念でした……。（ハンセン引退に敬意を表して／眼鏡っくす林）

●アーケードは、いつもそこにセガがあった。決してハイセンスではないものも多いのだが、大型筐体で目立ってみたり、ハイエンドなバーチャで脚光を浴びたり、キャッチャーなどプライズの代名詞作も生み出している。これからも時代を先取りしすぎるメーカーであってほしいかな。（猿渡）

●セガのアーケードゲームって、ファンタジーよりもSF的な世界設定が多いんだよね。どこか近未来な世界。でもいまいち垢抜けていない泥臭さみたいな感じがするの。そこがまたいいんだけど。特に多人数で遊べる「カルテット」最高！ VGMは涙ちょちょぎれもんですぜ。必聴!!（しもでん）

●セガといえば『トランキライザーガン』に尽きる。途中で起きないか心配しながらひっぱっていくときのドキドキ感は、後世のどのゲームにもない。セガは総合的な技術力では他の追従を許さないけれども、セガ固有の「センス オブ・セガ」を、いつまでも忘れずにいてほしいね。（杉田）

●生粋のナムコファンだった私にとって、セガは敵の会社でした。PSとサターンの発表会の時、セガの広報さんの呼びかけを無視するナムコ会長を見て、「やはり」と思ったものです。そのナムコとセガのゲーム共同開発＆対談の実現。時代の大きな動きを感じました。（マッスル北裏）

●巷はDC撤退で盛り上がったり盛り下がったりしているようだが、別にアーケード撤退という訳ではないんでしょ？ ならいいじゃん。VF4だってゲーセン行きゃ遊べるようになるし。むしろ俺は、ゲットバスの続編が出てメディア対抗戦をやってほしいっつの！（「そ○」には負けん伊丹）

●バーチャの衝撃から長い月日が経った現在、僕は今でもあの衝撃をアーケードゲームの世界に追い求めている。周知の通り『バーチャファイター』はセガの作品。格闘ゲームに限った話ではないが、再びムーブメントに身を投じる夢を見つつ、同社を応援したい。（家に帰ればPSO Majin）

●セガといえば……、何だろう？ 振り返ってみると、セガのゲームってあまりやってなかったりして。でも、セガが生み出す作品は斬新で魅力のあるものが多いってのは、はたから見てても感じます。今後も「アーケードならでは」の面白い作品をモリモリ作っていってほしいですね。（河野）

●セガの魅力といえば、純粋にレベルの高いタイトルは当然の事ながら、「なにしてくれてるんじゃ！」という力強いタイトルをシレっと出してくるところだね。『ずんずん教』とか『マイケル・ジャクソン』とか、今号の犬ゲーとか。猫好きとしては、猫ゲーも期待してますよ、ええ。（ひで）

●業務用機器売上高292億円、アミューズメント施設運営部門売上高384億円、両部門を合わせた営業利益64億円。平成12年9月中間期のセガゲーセン関連の業績です。わざわざ外部からエールを送る必要もないでしょう。それにしても85,000,000,000円ってスゴイですね。（K）

●ゲーセンに欲しいゲームって「プレイヤー層はそれほど広くないものの、必ず支持してくれる人がいて、やりこめるゲーム」だと思います。そういうゲームを作ってくれるセガには、いつまでもアーケードゲームを作っていってもらいたいです。（VFもいいけどウンノーの続編も希望 &ぅ）

●朝っぱらから熱病に冒されたかのごとく黙々とコインを投入し、気づいたときには蛍の光。田舎のゲーセンでは飽きたらずに遠征を繰り返し、あげく上京。就いた仕事がゲーム誌編集というのは、ある意味いかがなものかと（©有田）。でもバーチャ2がなかったら俺の人生半分でした。（保）

●拙者にとってセガのゲームって、すごく「未来」っぽいイメージが強い。『アフターバーナー』の可動筐体ショックしかり、バーチャの超絶グラフィックしかり、最近では『プラネットハリアーズ』もそれっぽい。これからも、現在に「未来」をたぐり寄せるメーカーでいてください。（まこ～る）

●セガは今回ドリキャスを生産中止にしてしまったけれど、アーケードメーカーとしての懐の深さは未だ他のメーカーでは及ばないんじゃないかな？ ドリキャスで培った技術力と様々なノウハウを活かし、アーケード業界のパイオニアとして僕らにさらなる娯楽を提供し続けてほしい。（oja）

●ハードとの決別によって、いっそうソフトが充実するのではないかと思う。ある意味、ソフトメーカーとしてのリミッターがカットされ、よりグローバルな展開ができるのではないだろうか。コンシューマへの移植など考えない、アーケードならではのゲームが出るといいなぁ。（たな）

STAFF
■発行人 浜村弘一
■編集人 青柳昌行
■編集長 林久徳
■副編集長 猿渡雅史
■アートディレクター 大里浩二（THINKS NEO）
■デスク 霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ 北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順） 伊勢猫／MVP／かっちん／キャサ夫／きらり屋／GrayZone／京城／COSPA／C LAN／SHO／Joe／庄司卓／するする／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／新丸一／袴田直樹／はまー／RED／福田柵太郎／Mar／ももやん／モリスケ／山岸勇／ヤマダ課長＆広報娘
■デザイン 久保田シンヤ／野中郁子／大竹伸子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／斉藤若子
■タイトルロゴ&表紙デザイン Smile Studio（福島トオル）
■制作協力 藤原城嗣
■フォトグラフ Studio Atom
■表紙CG AM2 of CRI
■イラスト（五十音順） 秋津たいら／いづなよしつね／きらり屋／塩原パテオ／G=ヒコロウ／田渕健康／tera／羽生生純／ムドウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部 関根隆之
■広告営業 阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業 堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 4月号［No.011］
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.011

第2巻 第4号 通巻第11号 平成13年4月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-04

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
営業局 03-5433-7850（ダイヤルイン）
広告部 03-5433-7214（ダイヤルイン）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail post@arcadiamagazine.com

■印刷所 凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は184ページに掲載されています。また、はがきの裏面のマークシートは、下記の質問事項への回答になっています。空きスペース等は感想やイラストなど、ご自由にお使いください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を必ず黒の濃い鉛筆で塗りつぶしてください。鉛筆以外で書かれた場合や、⊂⊃ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れないことがあります。また、ハガキが折れ曲がっていたり、汚れていたりしても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいて構いません。なお、切手は不要です。

●マークシート記入例　良い例　悪い例

【アルカディア 4月号［No.11］ アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～69の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～69の番号の中から選んでください。

1. 表紙 バーチャファイター4
2. 新たなるセガの挑戦!! -どうするセガ？ DC生産終了の波紋-
3. バーチャファイター4
4. ヴァンパイアナイト
5. 機動戦士ガンダム 連邦 VS. ジオン
6. ミスタードリラーグレート
7. エアトリックス
8. プロギアの嵐
9. ワイルドライダーズ
10. ナイトレイド
11. スタントタイフーン
12. BRAND NEW UPDATES
13. News Transmitter
14. ARCADIA DATABASE
15. 魂を籠める者 第四回 株式会社ビスコ
16. セガ・サイバークーポン
17. サイヴァリア サウンドスタッフ・インタビュー
18. ブラッディロア3
19. ギガウイング2
20. プラネットハリアーズ
21. 燃えろ！ジャスティス学園
22. カプコン vs. エス・エヌ・ケイ
23. ドラゴンブレイズ
24. ギルティギア ゼクス
25. GGX アソシエイションXR
26. LONG RUN GAMES' BOOSTER
27. 彩京刑事
28. 全国ゲーセンイベント準備会
29. コインジャーナル
30. 初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔
31. ゲーマー用語の基礎知識
32. ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
33. ARCADER・NEO
34. ハードウェアミュージアム
35. 無差別範疇十傑衆
36. OLD GAME MUSEUM
37. ジャンク新聞
38. Joystick Troopers
39. ゲームセンターよく見る伝
40. GAME CENTER MAP
41. ハイスコア全国集計
42. ギルティギアX フェスティバルリポート
43. 婆娑羅2
44. 太鼓の達人
45. GAHAHA一発堂
46. シャカっとタンバリン！
47. KOFッ子ソサエティ
48. コスプレ・プレイスタイル
49. アルカディア フロンティアーズ
50. ゲーパロ館
51. 庄司といづなのげいむパラのいヤ
52. パンドラキャラット改
53. 猛者通信ぽペソ
54. DIGITAL DISC ARCHIVE
55. ゲームミュージック界のカリスマ 葉山宏治インタビュー
56. ZUNTATA SOUND COLLEGE
57. 設定資料集 婆娑羅／婆娑羅2
58. プレゼント
59. 目指せ!! ゲームクリエイター2001
60. ダイナミックゴルフ
61. ゼロガンナー2
62. パズループ2
63. 犬のおさんぽ
64. 蒼天龍
65. テトリス T.A.PLUS
66. F355チャレンジ2 インターナショナルコースエディション
67. メダル「始めてみよう」物語
68. プライズワンダーランド
69. 筐体百景

Q4.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 社会人
14 自由業
15 主婦
16 無職
17 その他

ご協力ありがとうございました。

【お詫びと訂正】

週刊ファミ通（2/9号）誌上の弊誌広告におきまして、「ミスタードリラーグレート」の表記が「ミスタードリラー3」になっておりました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げるとともに、訂正させていただきます。

ARCADIAは定期購読できます！

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？ そんなときは定期購読が一番！ なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。

ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。

（1冊580円X年間12冊=6,960円）+（80円【送料】X年間12冊=960円）=7,920円

しかも、今なら先着で150名に創刊記念QUOカード（500円分）をプレゼント！ 早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー
電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/teiki/

●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーイーシーのWEBページをご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

ARCADIA No.11

●鉛筆で記入してください!!
P.186にある、アンケートの質問を元に記入してください

A1. 面白かった記事を教えてください（複数回答可）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42
43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68

A2. つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24
29 30 31 32 33 34 35 36 37 38
43 44 45 46 47 48 49 50 51

A3. 学校・職業・その他

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17

Q4. 今月一番遊んだアーケードゲームのタイトルを、ひとつだけ挙げてください。
A4. 「

Q5. 今まで遊んだアーケードゲームの中で一番面白かったタイトルを、ひとつだけ挙げてください。
A5. 「

自由欄 【　　】都道府県　P.N【　　】

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名	
集計部門（○○ラ ○ースなど）	
スコア（タイム）	
氏名	都道府県
備考	
達成日	年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター	名前
	電話
住所	
スコアネーム	

以上のスコアを記録したことを証明します!!

印

郵便はがき

50円切手を貼ってください

154-8528

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.011
全国集計ハイスコア係
個人申請用葉書

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住所	都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい　いいえ		

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

料金受取人払

世田谷局承認

205

差出有効期間
平成14年3月
20日まで
（郵便切手不用）

郵便はがき

154-8736

205

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

ARCADIA 編集部

ARCADIA No.011 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住所	都道府県　市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい　いいえ		

Q6.今後発売されるアーケードゲームで、期待しているタイトルはなんですか？
A6.[　]

Q7.攻略本化を希望するアーケードゲームタイトルがありましたら教えてください。
A7.[　]

Q8.この本「ARCADIA」をどこでお買い求めになりましたか？
A8.[　]都道府県[　]店

Q9.いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。
A9.[　]

資料請求カード

(2002年4月30日まで有効)

ARCADIA 4月号

フリガナ		生年月日19　年　月　日	
氏名		性別　男・女	年齢　歳
ご自宅住所	〒	電話　–　–	
学校名			
学年			
E-mail			

資料請求を希望される学校の欄に、✓印を付けて下さい。

- □188 バンタン電脳情報学院
- □190 デジタルエンタテインメントアカデミー
- □191 総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジ
- □192 東京ゲームデザイナー学院
- □193 アミューズメントメディア総合学院
- □194 パソナソフトバンククリエイティブスクール

－キリトリ線－

パンフレット 無料請求はがき

簡単なアンケートにお答えください。

Q1. ご興味をお持ちの専攻を下記からお選びください。
(興味のある専攻を2つ選び①②とご記入ください)

昼間部
- □ゲームCG専攻
- □ゲームプログラム専攻
- □ゲーム企画専攻
- □ゲームサウンド専攻
- □ITカレッジ
- □コンピュータカレッジ

夜間部
- □3DCGアニメーション Softimageマスターコース
- □3DCGアニメーション MAYAマスターコース
- □3DCGアニメーション LIGHTWAVEマスターコース
- □プログラマー養成講座
- □デジタルサウンドクリエイター養成講座
- □ゲーム企画プロデビュー塾
- □ドローイング・キャラクターデザイン講座
- □デジタル・キャラクターデザイン講座
- □デジタル・グラフィックス講座

Q2. 通学を希望される校舎はどちらですか？
□札幌　□仙台　□東京　□名古屋　□大阪　□神戸　□福岡

Q3. 体験入学・学校説明会は希望されますか？
□はい(　月　日　時頃)　□検討中

Q4. CD-ROM「デジタルクリエイターへの道」を希望しますか？
□はい　□いいえ

ご友人で、資料ご希望の方がいらっしゃいましたらご紹介ください。

フリガナ / お名前		生年月日	S　年　月　日生	男・女
フリガナ / ご住所	〒　–	お電話	(　)	

お急ぎの方は今すぐフリーダイヤルで！ 0120-89-1588

－キリトリ線－

郵便はがき

料金受取人払

新宿北局承認

4074

差出有効期間
平成14年4月
30日まで
切手不要

169-8790

158

東京都新宿区高田馬場4-4-2

総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局行

★黒ボールペン等で、記入もれのないようご記入ください。

フリガナ
お名前

生年月日 S　年　月　日

性別 □男 □女　歳

フリガナ
ご住所　〒□□□-□□□□　都道府県

お電話（または携帯電話）（　　）　－

FAX（　　）　－

E-mail

学校名　立　学校　科　年　在学中／年卒業

ご職業

ホームページアドレス http://www.athuman.com/ha/

00アルカディア4月号　Ⓚ0004B28　Ⓩ00-2056

－キリトリ線－

郵便はがき

料金受取人払

4182

差出有効期間
平成14年4月
30日まで
切手不要

101-8691

091

（受取人）

東京都千代田区神田郵便局
私書箱10号

株式会社エンターブレイン
資料請求・「アルカディア」係
行

アルカディア　スクール特集アンケート

アンケートにご協力ください／該当する番号に○をお付け下さい。

あなたが、学校を選ぶ基準は何ですか？（3つまで）
1.取得科目　2.取得資格　3.授業内容　4.使用機材　5.修業期間　6.就職先
7.就職率　8.入学費用　9.学校の所在地　10.好きな講師がいるから
11.その他（

あなたが、将来目指している職種は何ですか？（どれか1つ）
1.ゲームクリエイター　2.ゲームデザイナー　3.キャラクターデザイナー
4.CGクリエイター　5.グラフィックデザイナー　6.サウンドクリエイター
7.シナリオライター　8.ゲームプログラマー　9.ビジネスソフトプログラマー
10.アニメーター　11.その他（

あなたが使用してみたいコンピューター/OSをお選び下さい（○はいくつでも可）。
1.Windows　2.Machintosh　3.WindowsNT　4.SGI　5.UNIXマシン
6.Linux　7.ゲーム開発専用機　8.その他（　　　）

今後のアルカディアのスクール特集に期待することをお書き下さい。

［　　　］

－キリトリ線－

目指せ!! ゲームクリエイター2001

このページの右側にある、資料請求ハガキを使用して各学校の資料を取り寄せることができるぞ！　気になる学校があったら、即応募しよう!! もちろん、切手代は不要だぞ!!!

次世代ゲーム機が発表され、新たなステージへと突入したゲーム業界は、新しい息吹を吹き込む人材を求めている。そう、キミたちを求めているのだ。夢を夢のまま終わらせてはいけない。自分を信じてトライしよう！


バンタン電脳情報学院……188


デジタルエンタテインメントアカデミー……190


総合学園ヒューマン・アカデミーゲームカレッジ……191


東京ゲームデザイナー学院……192


アミューズメントメディア総合学院……193


パソナソフトバンククリエイティブスクール……194

〒150-0011 東京都渋谷区恵比寿南3-22-14
0120-51-0505 http://www.lab.vantan.co.jp



バンタン電脳情報学院

数多くの卒業生たちが業界第一線で活躍中！

多種多彩な業界人を育成

カプコン、ナムコ、ソニー・コンピュータエンタテインメント、ビバリウム、スクウェア、ユークス、フロム・ソフトウェア、メトロ、等々、卒業生たちの就職先は、まさに、そうそうたる有名企業が名前を連ねている。そんな中にはファミ通の編集部門もあったり。まさに多種多彩な人気ゲームを開発する超人気企業へ、グラフィッカー、デザイナー、SE、プログラマー、雑誌編集マンなど、これもまた多種多彩な人材を業界に向けて次から次へと送り込んでいるのが、このバンタン電脳情報学院だ。もちろん、こうしたゲーム関係のメーカーや出版社ばかりではない。

近年、コンピュータ関連各社が取り組んでいるITビジネスであるが、バンタンでは、こうした業界へも数多くのDTPデザイナーを輩出しているというから驚きだ。

さて、そんなバンタンでは一体どのような授業が行なわれているのだろうか。

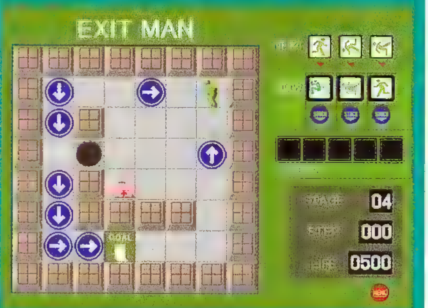
まずは少人数制クラスという点が特徴的だ。それだけ生徒も授業に集中できる。また、そうしたクラスの中で、さらに先生が生徒一人一人に声をかけて、わかりやすく、丁寧に説明をしてくれるというマンツーマン形式になっている。

業界の第一線で活躍する実力を持つ先生が、親切丁寧に教えてくれるので、難解な課題も理解しやすい。

さらに心強いバックアップ体制が整っている点にも注目したい。無理なく基礎から学べる環境が、バンタンには用意されている。パソコンはまったくの未経験者でも、ゼロから親切丁寧に指導~教育してくれる設備環境と先生が、しっかりと支えてくれる。

卒業するまでに、業界専門の知識を身につけられる理由が、こうした独自の教育法にあるというわけだ。

学生のアイデア4作品が商品化された！



1999年、バンタン電脳情報学院で開催された「バンタンEXPO'99」。そこでは学生たちのオリジナル作品を集めての「SHOCK PRICE大賞」が実施された。入賞した作品のひとつである"EXIT MAN"（有馬海公・作）は、マイキャラを出口まで誘導する脱出型パズルゲーム。表示されるカードを左右、上下に操作するわけだが、障害物や一方通行、落とし穴を避けるのにハラハラドキドキ。この作品を含めた4作品が今年3月7日に株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメントより発売が決定！

INTERVIEW 生徒



ゲーム
プログラム本科2年
中原雄一くん

コナミから内定獲得！

ゲーム業界予備校に入学した心構えで勉強した結果、プログラマーとしてコナミから内定を頂くことができました。もちろん僕も、まったくの未経験から始めました。本当に未経験者でもOKなんですよね。アッセンブラを、しっかりと指導してくれたのが印象的でした。こうした基礎教育があったからこそ、就職できる技術者になれたんだと思います。クラスでは皆がゲームクリエイターを志している仲間。それだけに、すぐに意気投合できます。先生も、学校の先生らしくなくて、そうした所もいいですよね。

入学資格
高等学校卒業者及び2001年3月高等学校卒業見込みの者。大学入学資格検定に合格した者。入学試験／筆記試験、面接（入学意志の確認）

募集学科
●ゲームクリエイトスタジオ（ゲームプランナーコース、ゲームグラフィックコース、ゲームプログラムコース、ゲームサウンドコース、ゲームライターコース、EXゲームプログラムコース、EXゲームグラフィックコース）
●デジタルデザインスタジオ（デジタルデザイン総合コース）
●ボイスアクトスタジオ（声優コース）

初年度費用
74万円～148万円

就職先
カプコン／フロム・ソフトウェア／コナミ／バンプレスト／テクモ／ナムコ／メトロ／オーパス／ソニー・コンピュータエンタテインメント／スクウェア／アトラス／ビバリウム／タイトー／ネクステック／ドワンゴ／ユークス／アートディンク／アスキー／ゲームアーツ（順不同・その他多数）

3月セミナー等の日程
学校説明会は随時行なっています。ご遠慮なくお問い合わせください。0120(51)0505



資料請求-188







INTERVIEW 先生

授業は実習がメインです

ゲームプログラム本科講師　佐山弘幸先生

プログラム基礎力を重視して、アルゴリズムを教え、簡単なデータ構想からシューティングゲーム、スーパーマリオの作り方など。Windowsプログラミングは基礎知識の学習からダイレクトXを利用しています。そう、実習がメインです。やらないと、やっぱり覚えられないんですよね。そうして少しずつハードルを上げて、レベル・アップを図っています。プログラマーは、ゲーム開発の最初から最後まで携わりますから、大きな責任があります。そして、それが、すなわちヤリガイでもあるんです。ゲームとは、まさに技術があって初めて実現する世界なんですから。

少人数クラス、マンツーマン

バックアップのひとつに『スタートアップシステム』と呼ばれるものがある。これはコンピュータの使い方という、ごく初歩のなかの初歩といったものであるが、実際に入学する人のほとんどがコンピュータ未経験の初心者ばかり。そのために、このバックアップは有効だ。

バンタンでは入学後、2週間に渡って新入生たちがコンピュータに慣れるための、ごく基本的な授業を実施してくれる。

まったくの〝ゼロ〟からクリエイターを育成するシステムが、ここにある。

その後も、ある程度まで知識を蓄えたら、自分は今までどんな事を学んだかを、皆の前で発表する合評会があったりする。これはプレゼンテーション能力を磨くためにも大切なもの。そればかりでなく、そうして発表する事によって何を理解したか、何が理解できていないかを自他共に明確にする事ができるわけで、まさに一石二鳥だ。

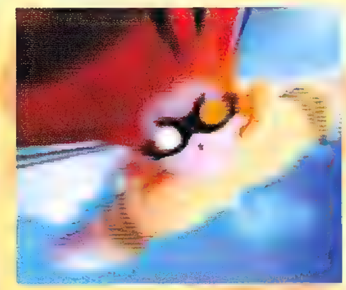
この他にも在籍するコースに関係なく、受講可能な授業もある。

たとえば色彩士検定受験対策、スケッチ授業、制作展見学、就職活動特訓授業、アルゴリズム実習、心理学特別講座、出版社訪問、等、充実したカリキュラムを自由に受講する事ができる。様々な勉強をしたいと望むならば、環境としては、まさに理想的だ。ゲームの開発環境は日々、進化しているので、いくら知識を蓄えても無駄になることはないはず。そう、リアリティを追求する新時代のクリエイターには、多種多彩な能力が必要なのだ。



本当に未経験者でもOK。そこがバンタンの魅力！

GALLERY







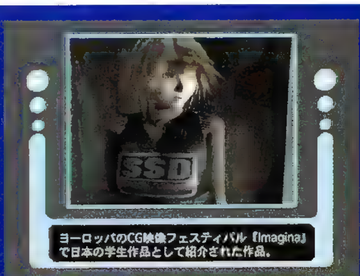




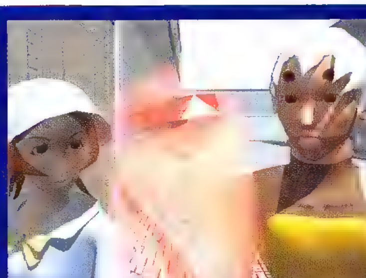
遊び心満点のHPにも注目!!

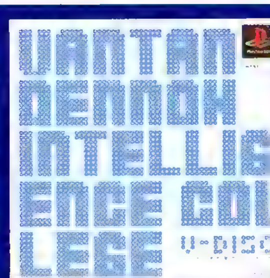
学生たちのナマの生活がワカル!!
http://www.lab.vantan.co.jp

業界初!! 学生作品の入ったプレステ用CD-ROMがこれだ!!



ヨーロッパのCG映像フェスティバル『Imagina』で日本の学生作品として紹介された作品。





これが業界初、学生たちの作品を納めたプレイステーション用CD。学校説明も入ってるよ。

新宿本校　〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2佐藤ビル
☎03-5330-2870　http://www.d-e-a.co.jp/
E-mail shiryo@d-e-a.co.jp



デジタルエンタテインメントアカデミー

業界総売上90%を占める一流ゲームメーカー20社の資本参加で運営

業界に求められる人材を育成！

デジタルエンタテインメントアカデミー（以下DEA）は、一流ゲームメーカー20社が資本参加して運営している。つまりは、企業が求める人材を育成するための学校なのである。

まず、特徴として挙げられるのが〝ゲーム業界の最新情報〟が現場からダイレクトに伝わってくるということ。この利点を活かし、刻々と変化を遂げるゲーム業界で「卒業時に、どんな人材・技術が求められているのか？」を主眼に置いて、カリキュラムを作成し、必要とあらば柔軟に変えていく。携帯電話ゲームソフトの講義を取り入れたのも、常に最先端の技術を生徒に提供したいと考えているからだ。

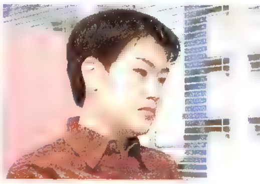
そして、どこの会社へ就職しても役立つ幅広い技術を身につけるため、プロのゲーム制作現場で使われているものと同じ業界標準の機材を使用し、実践を意識した授業を展開している。

また、DEAは〝作品づくり〟にこだわっている。技術を自分のものにするため、夢を実現するためには、とにかく自身で作品を作り上げるということこそが、重要だと考えるからだ。就職に強く、本物の環境で本物の技術を学ぶことができる。

それこそが、DEAの優れた点なのである。

株式会社アスキー、株式会社アトラス、株式会社エニックス、株式会社カプコン、株式会社コーエー、株式会社コンパイル、株式会社スクウェア、株式会社セガ、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント、株式会社タイトー、株式会社ティーアンドイーソフト、テクモ株式会社、株式会社ナムコ、任天堂株式会社、株式会社ハドソン、株式会社バンダイ、株式会社バンプレスト、株式会社マイクロキャビン、マイクロソフト株式会社、株式会社メディアワークス

INTERVIEW 生徒



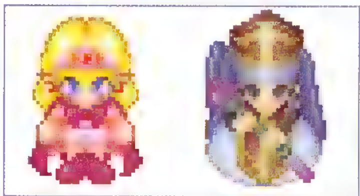
グラフィックデザインコース2年生　嶋村強くん

ヤル気と目的意識があれば、大丈夫

この学校を選んだ理由は、業界とのパイプの太さを感じたからですね。先輩達の就職先の中には自分の希望する会社も含まれていましたし。

1年の終わりまでは自分に何ができるのかが分からなかったのですが、2年生になって自分の得意な分野を見つけて集中していくうちに、作品づくりが楽しくなって来て、今はバリバリ作ってます。パソコンにすらあまり触ったことのない僕でも、ちゃんと授業についていけました。

僕は子供が好きなので、将来は小さな子供たちが楽しめるゲームを作りたいですね。



©鈴木銀一郎、九月姫、シップス

INTERVIEW 先生



教務課　馬場誠二先生

自分に対する厳しさが必要ですね

生徒を教えるノウハウを掴むには、歴史に裏打ちされた積み重ねが重要だと思います。その点、本校は積み重ねがあり、授業形態が確立されています。講師のスキルに頼るだけでなく、どうすれば生徒たちの意識を向上させ、身につくことができるのかが分かってきました。

ただ、そこでは技術的なことだけでなく、自分が選んだ道のプロとしてやっていけるよう、作品への取り組み方や厳しさについても指導しています。

募集学科

- ●プログラムエキスパートコース
  - 2年・全日制
  - 3年・午前部
- ●グラフィックデザインコース
  - 2年・全日制
  - 3年・午前部
- ●マスターコース
  - 各年次成績優秀者及び、右記コース修了者の希望者のみ。

就職先

アスキー／アスペクト／アルテピアッツァ／カプコン／キャメロット／ゲームフリーク／工画堂／スタジオゴンゾ／コンパイル／スクウェア／セガ／タイトー／チュンソフト／テクモ／ナムコ／日本テレネット／日本ファルコム／ベック／マイクロキャビン／メディアワークス／他多数

3月のセミナー開催日程等

6日（火）　学校説明会
16日（金）　願書郵送締め切り
19日（月）　願書持参締め切り
※選考日（最終）は3月21日（水）
31日（土）　学校説明会

・学校説明会への参加は、事前に電話かEメール、又はHP上にてお申し込みください。
・学校案内を希望される方は、電話かEメール、又はHP上にてご連絡ください。



資料請求-190

総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジ

学生を本気にさせる充実した講師陣と実践重視のカリキュラム

●札幌校　〒060-0004　札幌市中央区北四条西5-1アスティ45ビル12F　0120-52-3860
●仙台校　〒980-6114　仙台市青葉区中央1-3-1 AERビル14F　0120-050-459
●東京校　〒169-0075　東京都新宿区高田馬場4-4-2　0120-89-1588
●名古屋校　〒460-0008　名古屋市中区栄3-18-1ナディアパークビジネスセンタービル5F　0120-491-758
●大阪校　〒542-0081　大阪市中央区南船場1-17-10　0120-06-8601
●神戸校　〒650-0021　神戸市中央区三宮町1-9-1三宮センタープラザ東館5F　0120-4953-38
●福岡校　〒810-0001　福岡市中央区天神1-1-1　0120-49-1055
http://www.athuman.com/ha/





実力を伸ばす環境が整っている

総合学園ヒューマン・アカデミーゲームカレッジでは《ゲームプログラム専攻》《ゲーム企画専攻》《ゲームCG専攻》《ゲームサウンド専攻》という4つの専攻を設置。学生たちの様々なニーズに対応できる環境を作っている。現役のクリエイターを講師に迎え、最新鋭の機材とソフトを使った実践的な授業を展開。各分野において突出した才能を発揮する優秀な人材を育成しているのだ。

そして、現場第一主義という理念のもと、実践を重視した教育方針を貫き、不況にも負けない就職率を誇る。それはまさに、学生に現場で通用する本当の実力がついているからこそだと言えるだろう。

また本校の特徴の1つとして〝業界との密接な繋がり〟ということが挙げられる。東京ゲームショウなどのメジャーイベントにブースを設けられるのもそのためだ。ブース内には、プロ顔負けの学生作品を出展して、多くのゲームファンや業界関係者が学生たちの作品に触れる機会を作っている。

さらに、様々なネットワークを活かして、自ら主催するイベントも豪華で多彩。昨年の12月22日には、ゲーム業界の超大物クリエイターである内藤寛氏、時田貴司氏による、最先端情報満載のトークライブ「新世紀ゲームフォーラム2001」を開催。将来のゲームクリエイターが多数参加し、目標とする2人の提言に聞き入っていた。

INTERVIEW 先生

苦しさの向こうに、楽しさがある



ゲームソフト開発科常任講師 倉持鉄彌先生

ゲームに限らず、CMやチラシ、ポスターなど様々なジャンルの作品を、立案から作成まで学生達の力でやらせるんですよ。それと、プレゼン大会を大々的に催しますね。とにかく現場と同じことをしようというのがモットーです。今もプレゼン大会の直前なんで、学生たちは徹夜で頑張ってます。本当にやる気のある学生にはそれだけの見返りがある学校です。

募集学科

- ●ゲームプログラム専攻
- ●ゲーム企画専攻
- ●ゲームCG専攻
- ●ゲームサウンド専攻

初年度費用

東京校　初年度費用145万円（各校にて異なります）

主な就職先

ハドソン／アトラス／セガ／スクウェア／SNK／日本ソフトウェアデザイン／ジャレコ／タイトー／ネクサスインターラクト／CSK総合研究所／カプコン／CBCテレビ映画社／富士通ソフトウェア／シャープ／松下電工／富士フィルム／システムクリエイト／日本IBM／日本情報産業／NTTドコモ（順不同）

学生作品展

ゲーム系学科の学生作品に限らず、デザイン系の学生作品も展示。各授業で制作した力作揃いが展示される。興味がある人は、友達と一緒に見に行こう！
日時：2001年3月2日（金）～8日（木）午前11時～午後7時
開催場所：ヒューマン・アカデミー東京校

資料請求-191

ゲーム会社への就職者数4年連続100名突破!!

東京ゲームデザイナー学院

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ☎03-3370-2720



まず大切なのは基礎的なノウハウ

熱心な指導力には定評のある東京ゲームデザイナー学院。授業時間が終了しても、ほとんどの生徒が自主的に勉強を続けており、先生たちも親切丁寧にアドバイスを続けているアットホームな光景が印象的だ。この学校では1年間、基礎知識の習得に重点を置いているのが特徴だ。

たとえばゲームキャラクターデザイナー養成講座では、みっちりとデッサン力を身につける。その授業は、まるで美術大学のようだ。最近はソフトも充実しており、初心者でもCGへの取り組みに抵抗感がなくなってきているが、基礎的なデッサン力があるかないかでは大違い。基礎をしっかり学べる環境があるからこそ、東京ゲームデザイナー学院の卒業生は、リアリティを追求する新時代のゲームクリエイターと呼べる。それだけに基礎を身につけた卒業生たちが、各ゲームメーカーから高く評価されていることも納得できるだろう。

まずは"好き"と"仕事"の違いを理解しなければならない。プロフェッショナルならば、どんなにキライなモノでも人並み以上に上手く描けなければならないのだから。

持ち前のセンスを発揮するにも、まずは基礎からという事。そこから初めて応用へとステップアップできるというわけだ。

つまり基礎教育から始まる東京ゲームデザイナー学院だからこそ、必要なモノは"根気"だ。根気強く、コツコツと勉強を続けて行ければ、キミもゲーム関連会社の就職者100名のうちの1人になれるだろう。



INTERVIEW 生徒

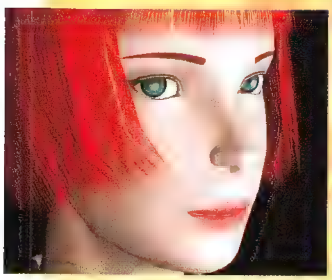


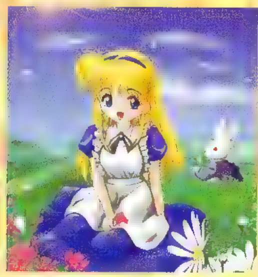
ゲームキャラクターデザイナー科1年 井関憲嗣君

自分から積極的に

とにかく授業の内容が"濃い"という事。夏休みも少なくて、ここなら身につくものも大きいと思って入学を決めました。授業の課題に自由な創作があって、僕はスポーツカーで街のなかを走るという3Dグラフィックを作りました。まずアニメーション化して、1分程度のものでしたが放課後も使って作り上げました。この学校では授業が終わっても大抵の人たちが残って勉強に取り組んでいますし、先生も丁寧に教えてくれますから。こちらが積極的になれば、必ず応えてくれます。

GALLERY







募集学科

- ●ゲームデザイナー養成講座
- ●ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ●ゲームCGクリエイター養成講座
- ●3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座
- ●ゲーム企画・シナリオライター養成講座
- ●ゲーム評論・雑誌ライター養成講座
- ●サウンドクリエイター養成講座

初年度費用

100万円(入学金・授業料・教材費含む)

就職先

マイクロソフト(プロダクトデベロップメントリミテッドX-BOX事業部)/ソニー・コンピュータエンタテインメント/ナムコ/カプコン/コナミ/コーエー/セガ/フロム・ソフトウエア/ハドソン/アトラス/サミー/日本ファルコム/HAL研究所/ユークス/テクモ/クエスト/データウエスト/ファミリーソフト/彩京/アイディアファクトリー/他多数(順不同)

体験入学

随時実施 詳しくは、お問い合わせください。



資料請求-192

●東京校 〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 0120-41-4600
●大阪校 〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 0120-41-4648
http://www.amgakuin.co.jp/



発想は個性豊かに、自由にイキイキ
アミューズメントメディア総合学院

まずは個性を伸ばす

学校のキャッチ・フレーズは〝あこがれ100%かなえよう〟という魅力的な言葉。そう、この学校は、ゲーム、CG、アニメ制作、声優、出版社、企画制作会社など、様々な業界に数多くのタレントを輩出している。そんな実績が確実に、この校風に息づいている。

授業風景で印象的なのは、先生と学生たちが自由に意見を主張し合っている点にあった。学生たちの個性が十分に尊重され、授業が進められているという感じだ。

それだけに学生たちの笑顔にも張りがある。そんな、とても明るい雰囲気が特徴の学校だと言えるだろう。

また、学科が実に多種多彩だという点も特徴のひとつ。まず最初に、学生の育成方針は〝奇抜なアイデアを積極的に認めよう〟という点にある。ゲーム作り、キャラクター創作には、まさに奇想天外、非現実的な発想こそが重要だ。そう、そこから常識のカラを打ち破った斬新な企画が生まれるのだから。

そうして実力を身につけたら、実際にゲームソフトメーカーでソフト開発の現場研修を受けることができる『ワークシップ制度』というものがあるのも特徴的だ。

キミの熱意さえあれば、まさに夢をかなえられる環境が、ここにある。

INTERVIEW 学生

難しいからこそヤリガイがある

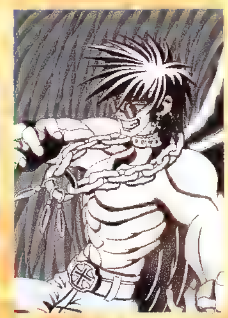
小学生の時に“ドラクエIII”をプレイしてゲームってスゴイと感動しました。それ以来、ゲームの虜です。そんな自分の好きなコトを仕事にしたいと思ったのがきっかけでした。様々な学校に体験入学し、学生と直接に話をしたり。そんな中で学生と教師がフレンドリーな、この学校に決めました。現在はゲームデザインの企画書、販売戦略等、マーケティングからゲームを作り上げる勉強をしています。ゲームの世界観は多彩です。それだけに企画は難しく、またヤリガイがあります。

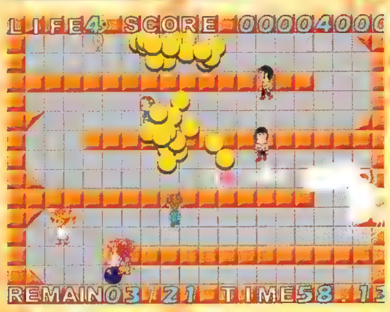


ゲームクリエイター科1年
千代田敏規くん

GALLERY







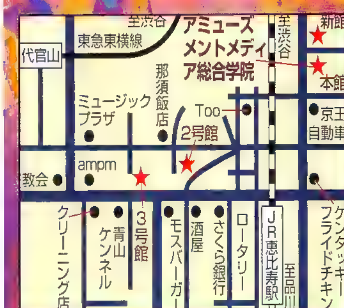


募集学科
●ゲームクリエイター科（ゲームプログラムコース、ゲームグラフィックコース、モバイルゲームコース）
●ヴィジュアルアーティスト科（3Dムービーコース、デジタル映像演出コース、Webデザインコース）
●アニメーション科（アニメーターコース、アニメ演出コース、アニメ・ゲームシナリオライターコース）
●声優タレント科
●コミック科
●ノベルス科

初年度費用
86万円～138万円（学科によって異なる。教材費等別）

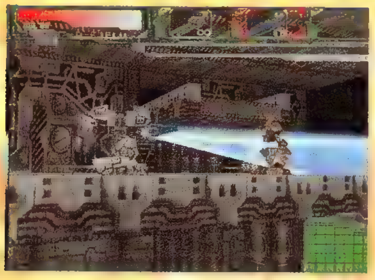
就職先
ソニー・コンピュータエンタテインメント／セガ／コナミ／ナムコ／スクウェア／フロム・ソフトウェア／ハートビート／ドワンゴ／アイディアファクトリー／プロダクションI・G／スターライトマリー／クエスト／マッドハウス／他多数（順不同）

3月セミナー等の日程
■東京校 3/10㈯ 3/20㈷
■大阪校 3/3㈯ 3/20㈷



資料請求-193

〒180-0001（本館）東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
（2号館）東京都武蔵野市吉祥寺本町2-17-12
0120-37-9898（PHS、携帯電話からもつながります）http://www.PCSfan.com





GALLERY



効率的かつ実践的なカリキュラムが、質の高いクリエイターを生み出す

パソナソフトバンク クリエイティブスクール

（旧ヒューマンクリエイティブスクール）

歴史に裏打ちされた実績が自慢

1990年4月、「パソナソフトバンククリエイティブスクール（以下PCS）」は〝世界で初めてのゲームクリエイター養成校〟として開校した。以来、第一線で活躍するゲームクリエイターを多数輩出する、老舗なのだ。

そんなPCSのゲーム制作課程の中で最も目を引くのが、インターネットエンタテインメント課程と、商品制作コース。これは現在、俄然注目されているインターネットを使ったゲーム制作と、実際に売り物のゲームソフトを作ることを目標としたものである。この2つの存在は、PCSの大きな特徴と言えるだろう。

また、PCSでは1年時の早い段階から実際にゲーム作りを開始し、2年時の前期からは卒業作品の制作活動を始める。PCSで習得できる技術や知識の高さは、この卒業制作を見れば一目瞭然。中にはCESAアマチュアゲーム大賞で大賞を受賞した作品もあるほどだ。

INTERVIEW 生徒



マルチメディア　エンタテインメント課程
●卒業作品制作グループ●　TarTarSauce
（左から順に）藤平真延くん、渡邊和香さん、細川恭子さん、川澄えりなさん

大賞を目指して頑張ってま～す！

藤平・いま作っているのは、3DアクションRPGです。プログラムは僕一人でやらなければならないので、負担が大きいですね。

渡邊・グラフィックのイメージが個々で違うので、お互い話し合って固めていくのが大変です。あと、先に作ったキャラクターに限って、ボツになったりして。

細川・キャラクターとシナリオとの兼ね合いをつけるのに苦労しています。

川澄・サウンド担当なんですが、一人でやっているとどうしても自分の好みに偏ってきてしまうので、気をつけています。

全員・イメージ通りの作品が出来上がりそうです。CESAアマチュアゲーム大賞の大賞を目指してがんばります。



情報満載のHPにも注目!!

校内の明るい雰囲気が伝わってくるよ！
http://www.PCSfan.com

募集学科

●マルチメディアエンタテインメント課程（全日2年制・午前部3年制）
●3Dムービーエンタテインメント課程（全日2年制）
●インターネットエンタテインメント課程（全日2年制）

初年度費用

●全日2年制：135万円
※新聞奨学生の方は125万円
●午前部3年制：95万円

就職先

ソニー・コンピュータエンタテインメント／任天堂／セガ／スクウェア／カプコン／ナムコ／コナミ／コーエー／バンダイ／バンプレスト／タイトー／アトラス／エレクトロニック・アーツ・スクウェア／ハドソン／テクモ／ティーアンドイーソフト／アートディンク／ゲームフリーク／クリーチャーズ／富士ソフトABC（順不同）

3月セミナー等の日程

■4日(日) 学校説明会&体験入学【会場：2号館】10：30～
■18日(日)、19日(月)、20日(祝) 学校説明会&入試【会場：2号館】10：30～
■毎週水曜日、30日(金) 入試【会場：本館】



資料請求-194

掲載スクール一覧

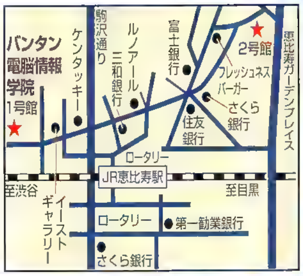


数多くの卒業生たちが業界第一線で活躍中！

バンタン電脳情報学院

〒150-0011　東京都渋谷区恵比寿南3-22-14
0120-51-0505　http://www.lab.vantan.co.jp

今年で10年目を迎える「バンタン電脳情報学院」。産学協同をモットーに、ゲーム・インターネット・声優・デジタルデザインといった、最先端のクリエイターを育成します。





業界総売上90%を占める一流ゲームメーカー20社の資本参加で運営

デジタルエンタテインメントアカデミー

新宿本校　〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2佐藤ビル
03-5330-2870　http://www.d-e-a.co.jp/

一流ゲームメーカー20社により運営されている、ゲームクリエイター養成校です。ゲームの制作現場で使われている機材で、基礎から最新の技術まで、実践的に学べます。



学生を本気にさせる、充実した講師陣と実践重視のカリキュラム

総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジ

ヒューマン教育グループは全国に91の拠点を持っています。総合学園ヒューマン・アカデミー ゲームカレッジは様々なバックアップ体制を用意し、バツグンの資格取得や就職実績を誇っています。

●札幌校	〒060-0004	札幌市中央区北四条西5-1アスティ45ビル12F	0120-52-3860
●仙台校	〒980-6114	仙台市青葉区中央1-3-1AERビル14F	0120-050-459
●東京校	〒169-0075	東京都新宿区高田馬場4-4-2	0120-89-1588
●名古屋校	〒460-0008	名古屋市中区栄3-18-1ナディアパークビジネスセンタービル9F	0120-491-758
●大阪校	〒542-0081	大阪市中央区南船場1-17-10	0120-06-8601
●神戸校	〒650-0021	神戸市中央区三宮町1-9-1三宮センタープラザ東館5F	0120-4953-38
●福岡校	〒810-0001	福岡市中央区天神1-1-1	0120-49-1055

http://www.athuman.com/ha/

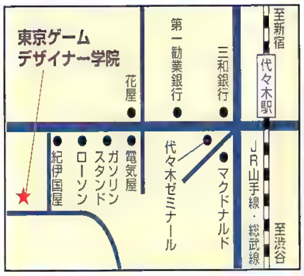


ゲーム会社への就職者数4年連続100名突破!!

東京ゲームデザイナー学院

〒151-0053　東京都渋谷区代々木3-57-6　03-3370-2720

実践的なカリキュラムで新時代のゲームクリエイターを養成する「東京ゲームデザイナー学院」。4年連続で100名以上のゲーム会社就職者を出す、抜群の実績を誇ります。



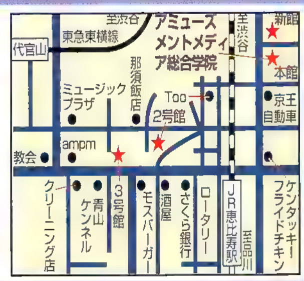


発想は個性豊かに、自由にイキイキ

アミューズメントメディア総合学院

●東京校　〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8　0120-41-4600
●大阪校　〒532-0011　大阪市淀川区西中島3-12-19　0120-41-4648
http://www.amgakuin.co.jp/

産学協同・現場実践主義を旗印に、ゲーム会社を中心とした多くの企業とネットワークを持ち、共同制作やワークシップ・模擬面接など、常に現場を意識した指導を行なっています。





効率的かつ実践的なカリキュラムが、質の高いクリエイターを生み出す
(旧ヒューマンクリエイティブスクール)

パソナソフトバンククリエイティブスクール

〒180-0001　(本館)　東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
(2号館) 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-17-12
0120-37-9898 (PHS、携帯電話からもつながります) http://www.PCSfan.com

1人1台以上のパソコン、15名以上の常勤講師・21時までの教室開放・個別就職指導など、やる気をとことんバックアップ。豊富な選択授業により、自分に合った勉強が可能です。





山里の春、風走る――

ダイナミックゴルフ
DYNAMIC GOLF

ゲーセンでゴルフゲームって、かなり久しぶり!?
鳥肌が立つほど美麗なコースに酔いしれるべし！

Text ハマー

発売予定日 2001年3月
ジャンル ゴルフ
操作方法 トラックボール＋4ボタン
メーカー ヴウ エンターテイメント／セガ
使用基板 NAOMI

ボールは腰で打て！

ゲームハードの性能がポリゴン寄りになって久しい昨今、その恩恵を大きく受けているはずなのに、なぜかアーケードで久しく見なかったゴルフゲーム。しかし、ついにセガがやってくれました！ とにかく画面を見てもらえば分かると思うが、NAOMI基板の高速描写と独特な発色が見事にマッチした、素晴らしいコース景観でプレイすることができる。これはもう、1ラウンド○万円でコース回ってるのと感覚的に大差ないでしょう（多分）。



知力と戦略で勝負

グラフィックは抜群に進化しつつも、ゴルフゲームとしての流れはいたってオーソドックス。従来のゴルフゲームと同じく気軽に楽しめるので安心してほしい。

まずはパーティ人数＆プレイスタイルの選択。一般的なラウンドと同様、1人～4人まで一緒にプレイすることができる。プレイスタイルは、「ストローク」「マッチ」「スキン」「18ホールチャレンジ」の4つ（※マッチは2人専用）。

次にプレイヤーキャラの選択。男性2人、女性2人で、それぞれパワーやショットの精度などに個性がある。自分のスタイルに合ったキャラを選択しよう。

最後に「IN」「OUT」の選択。コースの出発地点を決めたら、いよいよラウンド開始だ。

操作系統は、4ボタン＋トラックボールと少々特殊。ただトラックボールを回してショットするのではなく、トラックボールを手前に転がす強さが飛距離に、奥に転がす方向が弾道に、と、プレイヤーの微妙な力加減がそのままショットに反映されるのだ。



プレイヤーキャラは全部で4人。見た目で選ぶのもアリ。

手順は、おおまかに分けると「クラブ方向選択」「ショットの強さ調整」「ショット方向調整」「スピン調整」という流れ。方向以外は、すべてトラックボールひとつで行なうことになるが、よくありがちな「画面のタイミングゲージに合わせて操作」する必要はなく、ショット方向調整までは任意のタイミングで行なえる。詳しくは実際にインストカードを参照してほしい。もちろん、フックやスライス、バックスピンも思いのままだ。

ショットをした後は、改めてカメラビューになり、アドレス状態からのリプレイになる。カメラがコースに沿ってボールを追う様は、ヘタなテレビ中継の映像よりも断然キレイ！ その美しいグラフィックを堪能してほしい。



パットイン時は、キャラ特有のアクションを見せてくれるぞ。

本物以上にスリリング!?

『ダイナミックゴルフ』では、なんとOBゾーンとなるべき場所からでもそのまま打つことができる。ゴルフゲームとしてはかなり特殊な措置だが、割り切って遊べばこれはこれで面白そう。本物のラウンドでも体験できないような、ライから奇跡の生還を果たせれば、ギャラリー受けも必至だろう。

「ボールはあるがままに打つ」というゴルフの醍醐味を、とことん追求してみるのもまた一興だ。

ちなみに、そのまま打たない場合は、任意の地点にドロップすることになる。厳密なゴルフのルールでプレイしたいのであれば、前に打った地点まで戻そう。



そんな時は打てる所まで戻ってドロップ。無理は禁物。



実質、OBはないと考えたほうが良いかな？ しかしこれじゃ……。

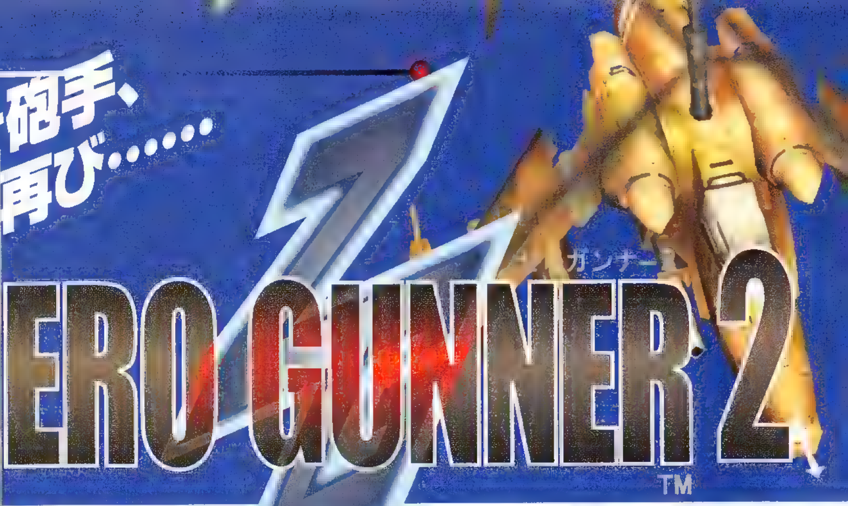
ゲー事典 記事中にもある、4つのモード。「18ホールチャレンジ」以外は、1コインで2ホール（テストモードで3ホールまで可）の戦績を競うモードだ。「18ホールチャレンジ」は規定打数内で何ホールクリアできるかを競うモードで、上達すれば全ホール制覇も夢じゃない！

New Game Recommendation

死角なき砲手、再び……



ZERO GUNNER 2



発売時期	2001年春
ジャンル	シューティング
操作方法	8方向レバー+2ボタン
メーカー	彩京
使用基板	NAOMI

Text：善之字元帥

独特の操作系でマニアックな人気を呼んだ、あのゲームが帰ってきた！今回は第一報ということで、新着画像をたっぷりご覧いただこう。

STORY

近未来、アジアの一企業「イゲム グループ」が発見した未知のエネルギーは、多くのオーバーテクノロジーを人類にもたらした。

しかし、エネルギーを独占し、あまりに強大な力を持った「イゲムグループ」は次第に暴走し、ついに天候をも自在にコントロールする気象兵器「ONI」を生み出してしまった。そして、世界を支配するべく攻撃を開始したのである。

「ONI」の威力は凄まじく、大規模な異常気象が各国で猛威を振るい、世界は歴史上類を見ないほどの天変地異にみまわれた。

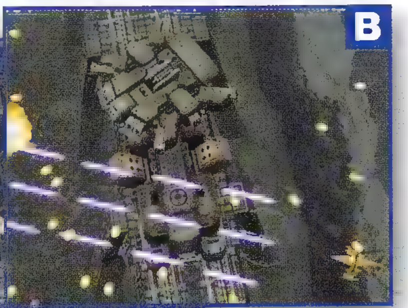
事態を重く見た大国は総力を挙げ、ONI」の破壊にのりだしたが、厚い雲に護られた気象兵器には、いかなる攻撃も通用せず、逆に「イゲム グループ」の開発した超兵器群によって、大国の軍事拠点はその機能を発揮できぬまま、次々と壊滅させられていった。

そして、ついに世界は人口の半分を失い、その巨大企業によって支配されてしまったのである。

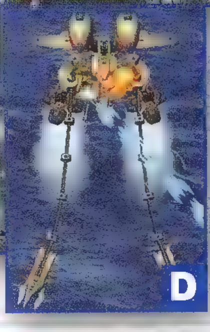
残された人類は、「イゲム グループ」に対抗する最後の手段として「ゼロガンナーシステム」の採用を決定した。それは、敵から奪取した無人戦闘ヘリに優秀な人間の脳を移植することで、敵と同等の運動性能と優れた判断能力を持たせ、単身での敵本拠地突入にすべてを賭けるという、極めて残酷であり、成功率の低い過酷な計画であった。

今、主人公は自らの肉体を捨て、全世界の命運を賭けた決戦に挑む。

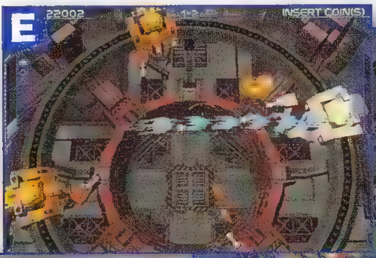






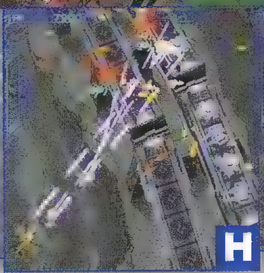


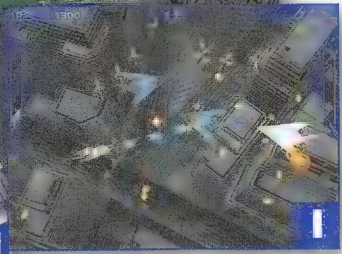
A ウォーターフロントの高層ビルに出現した多脚型兵器。まるで蜘蛛である。**B** 彩京といえばやっぱり列車砲！ これもボスなのか？ **C** プレイヤー機「APACHE」は、比較的オーソドックスな性能を持つようだ。**D** 敵ボスは多彩な攻撃バリエーションを持っている。











E 敵に囲まれたら、ターンマーカーを活用せよ！**F** プレイヤーが選択可能な機体は3種類だ。**G** どうやら「HOKUM」は誘導弾装備機体と見ていいだろう。**H** Eマークを回収すると、オプションアタックのエネルギーが増加する。**I** 敵はあらゆる角度から出現。かつてない立体的な戦いが楽しめそうだ。

ゲーム概要

1998年に発売された「ゼロガンナー」の続編にあたる本作。使用基板がNAOMIへとグレードアップしたことによるシャープなグラフィックは、写真をご覧になれば一目瞭然だろう（前作はMODEL2基板）。

さて、気になるゲーム内容は横画面全スクロールのシューティングゲームで、操作は8方向レバーと2ボタンで行なう。2つのボタンはそれぞれ、フルオートのショットによる攻撃と、「ターンマーカー」という照準システムを作動させるために使っていく。

ターンマーカーは、画面上に緑色の照準として表示されており、ターンマーカーボタンを押している間、自機は常にそちらの方向を向くという性質を持っている。このシステムにより、プレイヤーは360度あらゆる角度への攻撃が可能になるというわけだ。当然、各ステージの敵配列も、ターンマーカーの使用を前提とした構成になっていると思われるので、どのような難解なステージが登場するか、実に興味深い。

また、上記の基本システムの他に、ショットボタンとターンマーカーボタンを同時押しすることによって、オプションアタックという特殊攻撃も使用可能。こちらは使用回数に制限があるものの（ゲージ横に表示）、強力なショットを発射できるようになるというものだ。

ゲー事典 **オプションアタックについて**：まだ詳細は明かになっていないが、どうやらオプションアタックは「ストライカーズ1945PLUS」のようなエネルギー&ストック制らしい。エネルギーアイテムを回収するとゲージが増加し、ゲージがいっぱいになるとストックが1つ増える……とのこと。使用機体によってストックの上限などに差はあるのだろうか？



Puzz Loop 2 パズループ ツー™

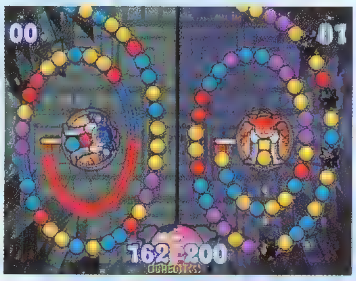
同じ色玉を3個揃えるだけのシンプルなルール。なのになぜ、パズループ2はこんなにも病みつきになるんだあああ！ 今回の記事で連鎖の壮快感を知り、もっとパズループの魅力に取り憑かれてほしい。

発売時期	好評稼働中
ジャンル	パズルアクション
操作方法	パドルorレバー＋1ボタン
メーカー	ミッチェル/カプコン
使用基板	CP-SYSTEMⅡ

Text：ズルムキン

パズループ対戦モードあれこれ

プレイヤー同士で戦う対戦モード。ノルマ規定数（デフォルトで200）を相手より早く消せば勝ちなのだが、普通の腕前同士ならどちらかが自滅して終了するだろう。なぜなら、対戦モードは他のモードより玉の配列が複雑で、連鎖を作りにくいからだ。そこで、相手よりも先に2連鎖を完成させることをオススメする。これにより相手のフィールドにトゲ玉（おジャマ玉）を一つ送り込めるので、相手の大連鎖を封じることができる。無駄な玉消しは避けて、素早く2連鎖以上を狙っていこう。


赤、黄と消して2連鎖。大連鎖への仕込みは余裕ができてからにしよう。

こんな遊びかたもできる？ チキンレース！

やりかたは簡単。プレッシャーにびびって、先にボタンを押したほうの負けだ。ジリジリと進む列の圧迫感に、君は耐えられるか!?


男の度胸が試される。総番長決定戦や、彼女の争奪はパズループ2の対戦でキマリ。

モジョくん＆ズルーパーズのQ&Aドンドン


小玉を一気に挟み潰そう。パワーボールは挟み潰せないので注意。

Q ボクはパワーモードが苦手です。特にパワーボールの性質がわからないのですが？（by1号）

A やあ、ぼくはモジョ。パワーボールの色は当てた玉と同じ色に変わるんだ。何度でも変えられるのと、パワーボール同士も3つ揃えると消えることを覚えればオーケーだよ。

Q 連鎖がうまくできねえよ！ というか連鎖自体ができねえんだけど。なんでや？（by2号）

A やあ、ぼくはモジョ。君は画面の1点ばかりを見ていないかな？ 周囲をよく見て、連鎖ができるポイントがないか探してみよう。友だちに連鎖ポイントを探してもらう協力プレイも有効だよ。隣のズルーパーズのような仲の悪い人同士にはオススメできないよ。


「そこじゃないですよ！ ココですよ、ココ！」
「うっせーハゲ!!」

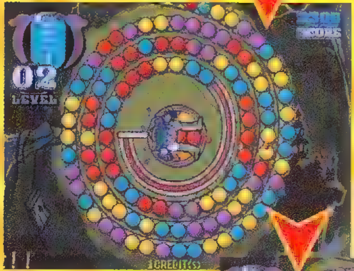
明日のために其の一 ―玉を消すときゃ、連鎖を重視―

まずは整地作業

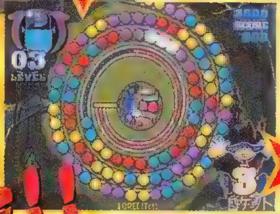
パズループ2は、同じ色玉を3つ揃えて消していくだけなのだが（パワーモード以外）、一つずつ地味に消していると、すぐに列が埋まりゲームオーバーになってしまう。そこで使うのが連鎖消しだ。「同色の玉と玉はくっつく」性質を利用して、どんどん連鎖数を増やしていこう（連続写真参照）。

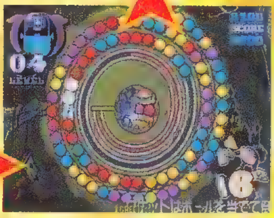
連鎖消しをすることにより、間が詰まって、列が戻っていく。このように、列が中央に来るまでの時間を稼ぎ、次の連鎖を狙っていくのが攻略のコツだ。連鎖の仕込みも重要だが、やりすぎると自滅するので注意しよう。

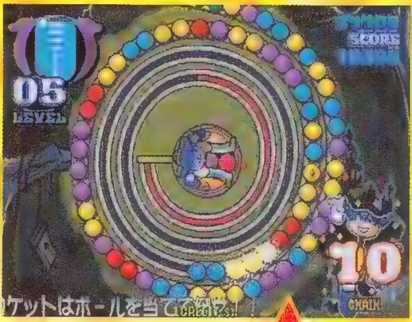

とにかく連鎖は仕込みから。連鎖の起点を定めたら、周辺の色をそろえていこう。


↑この方向の赤を消せば、水色→黄→紫→赤→水色→赤→水色→赤→黄というビッグな10連鎖が起こる!!

スタンバイ、オーケー！ Fire!!




ガリガリ連鎖消滅していくジュエルストーン！ きききき気持ちいい～萌えー（放心）。


どうだい姉さん！ あれだけレーンが玉に侵食されていたのに、連鎖一発で逆転さ。

ボス監修 オジャマアイテム図鑑

ファイヤ玉	オジャマ玉	モグラ	ロケット
隣の玉に燃え移り、燃えた玉がオジャマ玉になる	隣接している玉を消すと一緒に消える	地上に顔を出しているときに発射した玉を弾き飛ばす	配列の進行速度を上げる。玉を当てて壊せる

トゲ玉	ガイコツ玉	コウモリ	竜巻
対戦時、連鎖を起こすと相手に送りこめる。3つ揃えると消える	玉を当てると怒って、配列の進行速度を上げる（後に[illegible]）	配列の隙間にオジャマ玉を落としていく	発射した玉を弾き飛ばす。破壊不能

ズ俺たち！ズルーパーズ

パズループ2といえば渦巻き。渦巻きといえばドリームキャストのシンボルマーク。ってことは、余裕でDC移植が確定しているってことですかー！ おお、なんか今回の特集とリンクしてるNE!! と思いきや、そんな予定はなさそうである。元祖パズループもプレステ移植だったしなぁ……。

New Game Recommendation



犬のおさんぽ

発売時期	未定
ジャンル	おさんぽ体感ゲーム
操作方法	手綱＋フットベルト
メーカー	ワウ エンターテイメント／セガ
使用基板	NAOMIボード

※掲載している写真は開発中の画面です。発売時に変更される場合があります。ご了承ください。

おさんぽに連れてけだワン!!

小さかったあの時、打ち捨てられたダンボールを尻目に、涙を呑んで立ち去ったあの日よサヨウナラ！

犬と戯れ、一緒にさんぽするんだ！ そんな夢をかなえてくれるゲームがワウ エンターテイメントより発売される。その名も「犬のおさんぽ」なんじゃそりゃあ!?

自力歩行型フットベルトと、手綱型コントローラーを使い、犬とさんぽに出掛けるゲームのようだ。と、言うことは大型筐体の体感ゲーム!? 自然と体を動かすことができそうなので、憎っくき腹のお肉も減らせることができるのかしらん？ 犬と戯れながらダイエットすることができるし、エサ代はプレイ料金のみ。鳴き声で近所のおばちゃんにイヤミを言われることもないし、一人暮らしでも問題ない。こりゃあ見かけたらやるしかないよね!!

発売はもうちょっと先のことになるとのことだ。続報が入り次第本誌で紹介していくので、期待していてくれ！



画面中央上部にある「ごきげんメーター」は、様々な条件で増減する。マーキングさせたり、拾い食いさせてしまったりと、イベントにも左右されるようだ。なわばり以外の場所でマーキングさせてしまうと、ボス犬に襲われちゃったりするのだろうか？（※ボス戦なんかありません）


犬の気持ちを汲んで、一体となってさんぽすることができなければゲームオーバーに！ くぅゴメンよぉ!!



発売時期	好評稼働中
ジャンル	麻雀パズル
操作方法	1レバー＋3ボタン
メーカー	タイトー
使用基板	G-NET

アジアンテイスト溢れる麻雀パズルゲームが、タイトーG-NETから登場だ！ [illegible]し、[illegible]せよ！

指のテクがすべてだ！

今の時代、あえて麻雀パズルゲームに挑戦したタイトー開発者の熱き漢の魂、その魂が生んだのが、愛しいあの娘への想いを胸に秘め、パイを指先でなぞるこのゲーム「蒼天龍」なっちゃ！

システムはとっても簡単なの♥ あるパイを決めて、それと同じパイを同じ列か、一回で曲がった列から選んで画面の指でさわるだけなの。もし最初のパイが自分の思ったコじゃなかったら、ちゃんとキャンセルもできる親切設計。それで2回選んだら、「四川省」みたく、選ばれたパイは消えちゃうの。それを繰り返して、画面上のパイをすべてさわって消しちゃうゲームなのよぉ。

娘ッコも充実！

[illegible]はあの娘が登場！ 女の子は各面にそれぞれ居るから、好みの娘を捜してみてね。

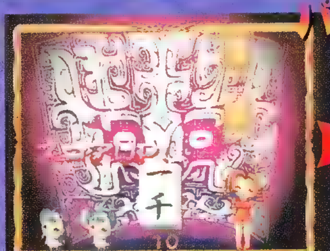
ボーナスゲームや対戦もあるし、パズル以外でもこの充実度。こりゃ必見かもね!?


[illegible]


[illegible]



[illegible]





ゲー事典 最近はブルマを廃止する学校が多く、スパッツに順次変化しつつあるらしい。「つけ根のゴムがスレて痛い」とか「夏は暑い」とかいう意見も聞くので、これも世の中の流れだろう。この「蒼天龍」のパンダブルマ娘は、70年代を思わせる「パンダ」に「ブルマ」という要素をかけあわせた、タイトーなりの過去への「郷愁」の表現なのかもしれない。深い。

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

テトリス・ジ・アブソリュート・ザ・グランドマスター2 PLUS

Text：京城　協力：善之字元帥

無限に近い選択肢の中から、絶対に必要なものだけを絞り込んでいこう。小手先の技術を覚えるのはそれからでも遅くはない。

ブロック別攻略～前編～

「赤ブロックがいっぱい出てくれれば終わらないのに」誰もが一度はこんなことを考えた経験があるのではないだろうか。しかし残念ながらどのブロックも出現率はおそらく同じ。生き延びるためには、出現する各ブロックを確実かつ効果的に使っていくことが必要だ。そこで、今回と次回の2回に分けて、ブロック別の使い方を紹介する。

ブロックの置き方や回転入れを覚え、プレイ中に少しずつ使えるようにしていくことが、上達への近道になるのは疑いようのない事実。上級者は、ブロックを置くバリエーションの「引き出し」を多く持っていると考えてもらえば分かりやすいだろう。多くの選択肢の中からよりよいものを選ぶことが、生き延びるために重要なことなのだ。

生死を分かつ命綱
赤ブロック編
楽に立たせて安全に



縦穴へ確実に入れるために必要な事柄は、実に単純だ。なぜブロックが立つのかをしっかりと理解しよう。

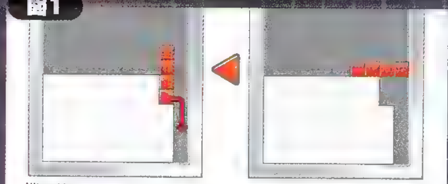
横にしたまま合わせてポイ

赤ブロックを寝かせた状態から縦の形に立てるには、寝かせた状態のブロックの右から2マス目と、その下の縦穴のX座標を合わせて回転ボタンを押せばいい。ただし、この縦穴の高さが2マス以上ないと、ブロックは立たずに寝たままになるので注意しよう。

ある程度押されてきたときは、フィールドの左から3マス目や右から2マス目に縦穴を作るようにするのがオススメ。こうすれば、赤ブロックを寝かせたまま横にスライドさせ、端に着いたのを確認してからボタンを押せば簡単に赤を立てられるからだ。

赤ブロックは、置き方そのものよりも、楽に立たせるための状況作りがカギになる。

図1



端に着いたらボタンを押す。　レバーを右に入れたままに。

狙っていきたい理想の形がこの図。赤を立ててから縦穴に入れるよりも、失敗も少ない。真っ先に覚えるようにしよう。

図2



ボタンはどちらでもいい。　端についたらボタンを押す。　レバー横入れでスライド。

図1と基本は同じ。地形のデコボコも横にした状態なら横幅3マスまでの穴を越えられる。縦穴のX軸に、赤を寝かせた状態の右から2マス目を合わせてボタンを押せばいいだけ。

タメとすっ飛ばし

本作ではレバーを横に一定時間入れたままにするとブロックがぐぐっと一気に横移動するという特性がある。この状態でブロックを回転させると重力を無視した動きになり、ブロックを飛ばすように移動させることが可能なのだ。

その一例が下の図で、レバーを左に入れたままにし[illegible]



タメ不成立時の回転後。　タメ成立時の回転後。　レバーを左に入れたままに。

タメが成立してからボタンを押せばニッコリマークに、不成立だった場合は泣きマークになる。黄色以外のすべてのブロックに、タメを利用した積み方があるので研究してみよう。

図3



待ちの広い形が残る。　最悪でもないが良くもない。　左に置いてもいいが……。

赤を立てて使うのが有効なことは間違いのない事実。しかし上のような状況では、赤を寝かせたまま最上段のラインを揃えるのも有効だ。消えたあとの状況を把握しよう。

図4



最後にもう一回ボタンを押す。　レバーを離してボタンを押す。　この場所に置く。

何が起こっているのかが、一見しただけでは分かりづらいかもしれないが、やっていることは回転入れ。赤の回転法則がイマイチわからないという人は、これを見て考えよう。

ゲー事典　上の囲みで解説している「タメ」は、レバーを横方向に少し入れっぱなしにすれば成立する（レベルなどによってこの時間は変化するようだ）。ブロックの落下前からレバーを入れておけば、着地して横に動き出した直後にはすでに「すっ飛ばし」の状態になるので、落下速度が最高速に達してからは、これでブロックを左右に移動させるように心がけてみよう。

立てすぎ注意！

紫ブロック編

最善手のつもりが命取り!?



地形が平らな状態で出現すると迷いがちだが、回転入れなどを見据えたずらし置きで対応していこう。

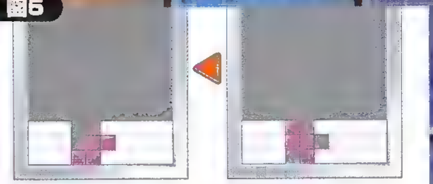
組み合わせの妙

デコボコした地形だと特に困りもの。うかつな置き方をするとハマリを誘いやすいので、気を付けたい紫（と緑）。使い方や回転入れのバリエーションの数は少ないので、あまり苦労することはないはずだ。

まず図⑤が紫の最も基本的な回転入れになる。これは見た目がそのままなので分かりやすいか。図⑥はどうだろうか。図⑤と図⑥でやっていることは同じだが、図⑥の地形ではオレンジや水色、黄色などを待ってしまう人が多いのではないだろうか。回転入れのイメージしやすさは個人差があるので、苦手なものをなくすように心がけよう。

また図⑦は誰もがうっかりオレンジや赤を待ってしまいがち。これも図のように紫を入れれば、きれいに消えてくれる。このような2ライン消しを積極的に狙っていけば、ブロック運に左右されにくい。

図5



もう一度回転ボタンを押す。　回転させて立てて入れる。

紫の回転入れの基本はこれ。この回転入れに関しては、左回転、右回転どちらのボタンを使ってもいい。

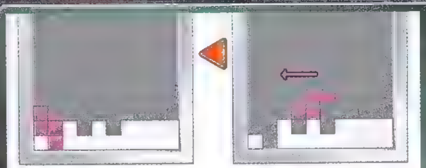
図6



バッチリ、これが壁回転。　回転ボタンを押す。　ボタンを押して立てる。

これまた基本は図5と同じ。この回転入れが成立することに驚く人も多いのではないだろうか。これが、回転後に壁があっても横方向なら補正される「壁回転」だ。

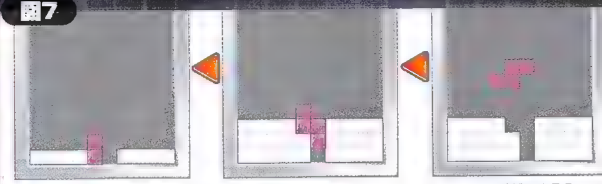
そのままスライド



端に着いたら回転させる。　レバーを横に入れる。

落下スピードが速くなった状態で紫を端に動かすには、回転させずにレバーを横に入れるだけでいい（1マス幅のみ）。

図7



残る地形はとてもきれい。　立ててはめ込む。　一見、すき間ができそう……？

言われてみれば当たり前だが、こういうことは自分一人ではなかなか気付きにくいもの。赤の出現だけに頼らないように、縦穴は横2マスに広げていくように心がけよう。

先行入力を確実に

オレンジブロック編

フィールド左右への振り分けがカギ



赤の代用品としての使い方だけではなく、広い応用範囲のすべてを視野に入れていこう。

汎用性に着眼しよう

ブロック7種中、数多くの使い方ができるのがオレンジ（と青）だ。出現後の形のまま左右移動させると、地形に引っかかりやすい点には要注意。オレンジブロックは出現時に左回転の先行入力で一回転、ブロックが着地したらさらにもう一回転させてからスライドさせ、左右に振り分けていこう。これが最高速での必須テクニックだ（左下囲み）。

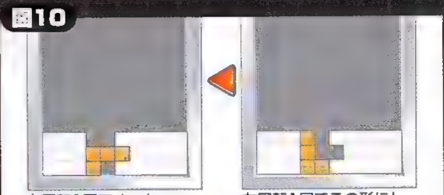
図8



回転させずにそのまま。　右回転1回か左回転3回。

ラインを消すときの、少し変わった使い方がこの2つ。どのラインが完成して消えるかをしっかり覚えよう。

図10



右回転1回でオッケー。　左回転1回でこの形にし、

両方の回転ボタンを1回ずつ使う回転入れ。壁回転なので、これも気が付かない人が多いのでは？

図9

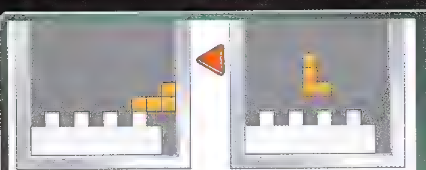


もう1回左回転でオッケー。　左回転1回でこの形にし、

真っ先に覚えたいのが、この回転入れ。使うボタンも左回転だけなので、すぐ実戦投入できるはずだ。

図⑩、⑪の回転入れはどちらも壁回転で、本来の回転位置から横に1マスずれている。回転入れ自体、無理に狙っていくものではないが、知っていれば便利に使えるぞ。

先行回転必須



もう1回左回転で端へ。　先行入力で左回転1回。

左の図からさらにもう1回左回転ボタンを押せば、バッチリ決まる。レバーは右に入れたままでいい（20G用）。

図11



右回転1回で終了。　そのまま穴に差し込む。　この状態から右回転1回。

これも壁回転を利用した回転入れのひとつ。フィールド最下段の左から4マス目のブロックがないと、ブロックが下に落ちてしまって、この回転入れは成立しないことに注目。



DC版で満足するな！ やるならアーケード!!

F355 challenge 2™

International Course Edition

今号は、マレーシアにあるセパンサーキットを徹底的に走り込んで、F355ならではの走行テクニックを徹底解剖。これで、旅行へ行っても安心して試乗走行できるぞ（?）。

メリハリのある高速サーキット

というわけで、今回の『F355チャレンジ2』攻略するサーキットは、2年前に完成したばかりという、できたてホヤホヤのマレーシアにあるセパンサーキット。

F1やロードレース世界選手権でも用いられている、マレーシアが誇る有名なサーキットだ。実際には、南国マレーシアの太陽がサンサンと路面に降り注ぎ、アスファルトもやや溶け気味に。路面が非常に滑りやすく、レースでもスピンが続出。レーサー泣かせのサーキットとしても有名であるという――。

楕円を描くかのように作られたこのサーキットは、総延長距離5542メートル、15ヵ所のコーナーと8ヵ所の直線で構成されている。

特徴的な場所は、メインスタンドの表と裏にある長いストレート部分。そして、その平行した2本のラインをつなぐヘアピンが挙げられる。

F355で走行した場合、直線では250キロ以上の速度まで加速することができ、そこからイッキに80キロまで減速してヘアピンに進入するという、ドライバーにとっては度胸試しの場でもあるぞ。



唯一ギアを6速まで入れることができる、長いホームストレート。

建設費用は2億8600万（通貨単位：リンギ）

SEPANG



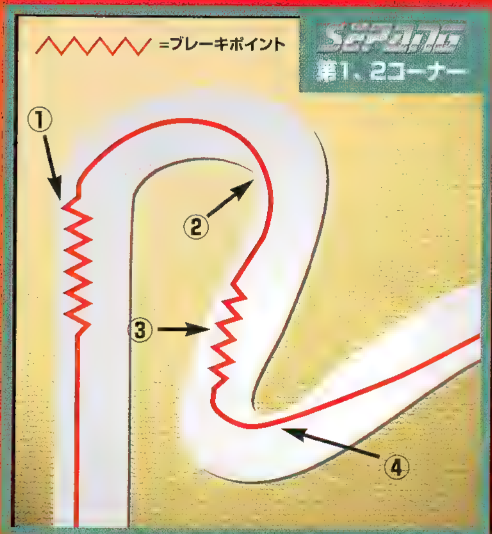
1999年3月9日、マレーシアではじめての国際級の自動車レース場がオープン。同施設は、総延長5542mに15ヵ所のコーナーと8ヵ所の直線部分を備える、国際級のサーキットである。

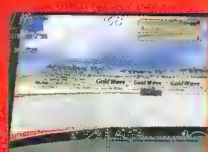
スタート直後のヘアピンS字コーナー

スタート直後のヘアピンS字コーナー。1周目は200キロ強、2周目は250キロ強でヘアピンへ向かう。

①部分（約100メートル手前）左手にある距離の書かれた看板を目印にフルブレーキングしながら、ギアを2速までシフトダウンして80キロまで減速。アウトラインから遅めにインへ向い、直線になる②のところで一瞬加速。そして③のところで再びブレーキングで80キロまで減速。エンジンブレーキのみでインに張り付きながら④部分を通過して立ち上がっていこう。

はじめのヘアピンでインに張り付いてコーナリングしてしまうと、次の左コーナーの立ち上がりで加速が見込めないので注意すること。





①ヘアピン手前、100メートルでフルブレーキ。80キロまで確実に減速すべし！



②ブレーキング中のハンドル操作は禁物。減速しきってからハンドルを切ろう。



③直線でアクセル全開。すぐさまフルブレーキで減速。しっかりとアウトから進入。

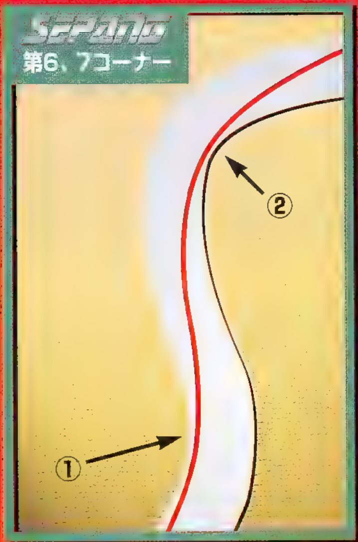


④立ち上がりはアクセルを徐々に踏む。イッキに踏むとホイルスピンするので注意。

「F355　チャレンジ2」やるなら絶対3画面！：デラックス筐体は3つの画面で迫力、臨場感が増すだけじゃなく、走行時に得られる情報量も格段に多いからオススメ。コーナーのクリッピングポイントや角度、コースの先が見えるということが初心者には重要かと……。

ヘアピン手前5速に入れられれば◎

中盤にある直角コーナーを抜けると、左のヘアピンへ差し掛かる。ここは直角コーナーの立ち上がりからヘアピンへ進入するまでに5速までシフトアップできれば加速に問題はない。
ヘアピンは、右にある100メートルの看板を目印にしてブレーキング&シフトダウン。2速まで落として80キロまで減速してからコーナリングしていこう。





直線が見えるまで加速は禁物。早まると右の草原地帯へ一直線。注意。



アウト側でできるだけ引っ張ってから、フルブレーキ&シフトダウンする。

アクセル五分踏み我慢のコーナリング

ヘアピンを立ち上がると、やや緩めの左コーナーから右コーナーへ続く第6、7コーナー。ヘアピンの立ち上がりで4速へシフトアップして左コーナーへ進入。①の部分はアクセルを半分くらいの踏み込みで150キロ前後でインに張り付いて走行。そして直線が見えたところでエンジンブレーキ。②の部分はそのまま減速した状態で140キロでコーナリングしよう。



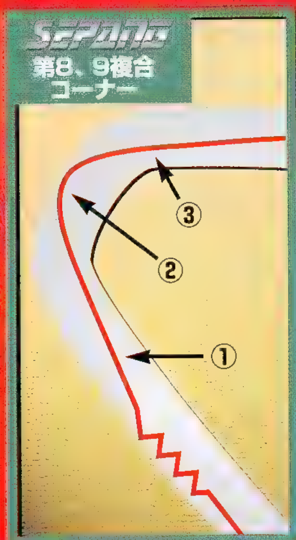
②第7コーナーのほうが円はキツイ。そのためラインと速度はここに合わせる。



①縁石に車輪を乗り上げてインベタ走行。アクセル五分踏みで我慢して走る。

第8、9複合コーナーは1回の減速でコーナリング

近い位置にある第8と第9の、2つのコーナー。ここは複合コーナーとして対処。第8コーナーの手前で1回減速したら、そのまま1つのコーナーを曲がる感じのライン取りで、2つのコーナーをクリアーするのが理想的になる。
まず、①部分の手前、4速160キロで進入してきたらコーナー手前50メートル付近でブレーキング&3速へシフトダウン。130キロまで減速してエンジンブレーキをかけながら右側の縁石に車輪を乗り上げてクリアーしていく。そして、②の部分では左側の縁石ギリギリにふくらんだアウトラインを取ることがベストだ。
ここからアクセルを踏み込み、③の部分のインへ向かっていく。ここでもイン側の縁石に乗り上げて走ることができれば、そのままアクセルを踏み込んだ状態でも、ギリギリ直線へ向かって立ち上がっていくことができるのだ。
この複合コーナーの立ち上がりは、ライン取り次第でその後のスピードのノリも随分異なってくる。よって、多少大胆な走りでチャレンジしてみると、意外にいい結果が得られるかも……。

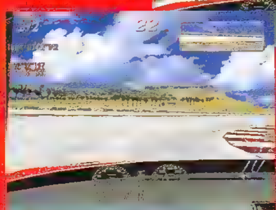




①第8コーナー50メートル手前で一瞬のフルブレーキで130キロまで減速。



②クリッピングポイントを通過したら加速。アウト側の縁石ギリギリを狙え！



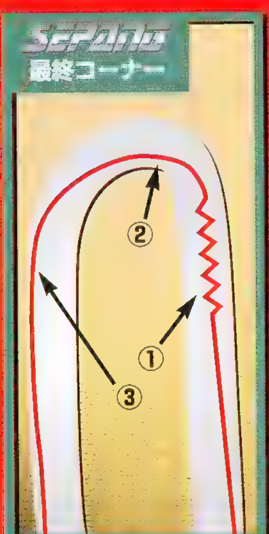
③縁石に乗り上げて、ほぼ直線的に走れば、加速しながらクリアーが可能だ。

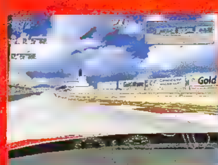
第14コーナー奥にあるクリッピングポイント

バックストレートへ向かう第14コーナー。緩い右カーブが突如キツイ右コーナーに変化するため、ライン取りが難しいポイントになる。
このコーナーは奥にクリッピングポイントがあるので、まずそれを把握することが大切になる。クリッピングポイントに合わせて、徐々にラインをアウトへと流し、①部分で減速。②の部分を90キロに減速して通過すると、うまくクリアーできるぞ。

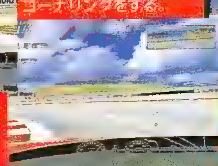
最終コーナーはブレーキングがカギ

バックストレートを5速全開で走り抜けると、その先に最終コーナーとなるヘアピンがある。①部分、コーナー手前100メートル付近でブレーキングを開始し、ギアを2速までシフトダウン。②部分、時速80キロまで減速したら、アウトから遅めにインへ向かう。③部分は、縁石から右車輪がはみ出すくらいの勢いで立ち上がると、直線でより一層スピードが増すぞ。





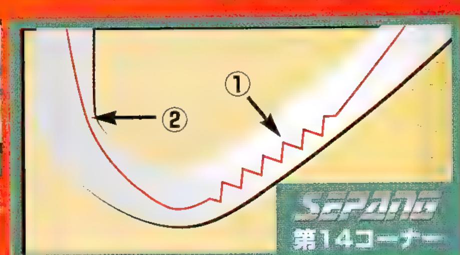
②クリッピングポイントよりも奥のインを狙ってコーナリングをする。



③立ち上がりは思い切り良く、ホームストレートの加速に命をかけろ!!



①ハンドルを切るまでに確実に80キロまで減速させることが大切だぞ。



次号予告：次号では、お待たせしている「開発者インタビューPart-Ⅱ」をお送りするぞ。あんなことやこんなこと……。前号で紹介しきれなかった、実に気になる開発裏話など、盛りだくさんの内容でお届けしよう。お楽しみに！

PYRAMID MYSTERY

777で大量メダルが崩れ落ちる!!

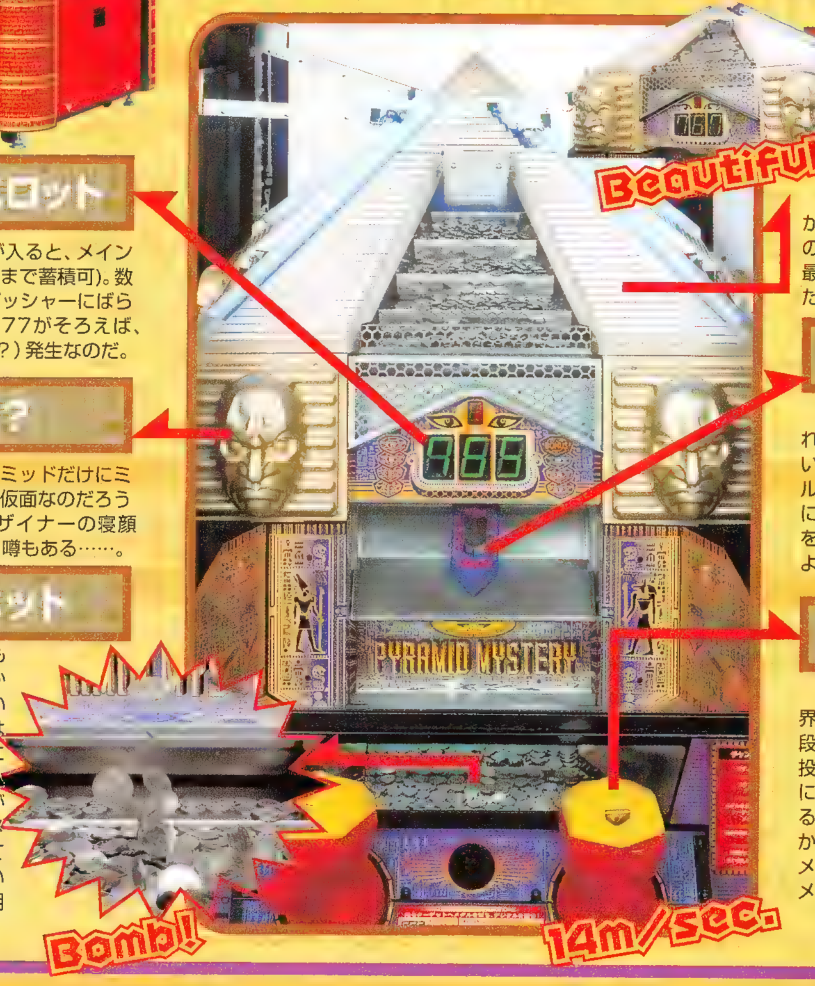
namco

静謐の刻を見つめるピラミッド。ここには、古より伝えられし財宝が山と眠っている。光るターゲットを狙ってメダルインすれば、その頭上にお宝が降り注ぐ……。



狙ってメダルを入れるだけ!!

大量のメダルに埋もれんばかりのピラミッド。この財宝を根こそぎゲットしたければ、宝石箱（ガン）を手にとってメダルを投入しよう！　操作は簡単、ターゲットにメダルを入れるだけ。そうすりゃスロットが回転し、ジャックポットでピラミッドが大崩落を起こすぞ!!



ピラミッド

スロープからどんどんメダルが補給され、いつも大量のメダルをたたえているピラミッド。ジャックポットになると、一気に階段が傾いてメダルがなだれてくるのだ。このピラミッド、座って見上げた角度が、最も見栄えが良いのだ。計算しつくされたデザインが美しい……。

デジタルスロット

ターゲットにメダルが入ると、メインデジタルが回転(10回転まで蓄積可)。数字がそろえばメダルがプッシャーにばらまかれるのだ。FFF＆777がそろえば、お待ちかねの階段落ち（？）発生なのだ。

ターゲット

左右に動く、ターゲット。何はともあれここにメダルを入れなければ始まらない。中央の穴に狙いを定め、うまくメダルを入れていこう。最初はゆっくり左右に移動するだけだが、次第にフェイントをかけるような動きになってくるので、よーく狙おう。

ミイラ？

なぞの黄金の顔。ピラミッドだけにミイラに被せられた黄金の仮面なのだろうが、実は徹夜続きのデザイナーの寝顔（デスマスク？）だという噂もある……。

爆破ユニット

プッシャーは押しても押してもナゼかなかなか進まないもの……と思いこみがちだが、こいつはチト違う。フィールドに"爆破ユニット"が仕込まれていて、スロットがそろうたびにドカンとメダルの重なりを破壊してくれる仕組みになっている。これはちょっと画期的なシステムなのだ！

メダルガン

不思議な形をしたガンは、こちらの世界とピラミッドを結ぶ唯一のアクセス手段なのだ。グリップを持って方向を定め、投入口のくぼみの部分に押しつけるようにしてメダルを置こう。メダルは投入すると即座に発射されるので、照準をあらかじめ固定しておこう。ちなみに、このメダル発射速度・秒速14メートルは、メダルゲーム史上過去最速かもしれない。

アルカディア メダル実践講座 VSナムコ編

アルカディア・メダル部長Kが、何と今月は無謀にもナムコのメダル開発陣に挑んだ！　迎え撃つのは、『ピラミッドミステリー』の開発者をはじめ全6名だ。どうなることやら、ナムコ横浜未来研究所にていざ勝負だッ！

今回のルール説明。メダル数は無制限に使用可能(開発部署だけにメダルは事欠かない)、制限時間は5分間で、この間に獲得した枚数で雌雄を決するのだ。ということはつまり、ターゲットにメダルを入れてスロットをガンガン回し、当たりを出すということが勝負の要になるのである。

高速で飛びかうメダルの金属音、ピラミッドから流れ出す荘厳なるBGM……、しかしプライドを掛けた闘いは、ひとことの会話もなく静かに続くのであった。



アルカディア・メダル部部長K。今回は大マジで勝負してました。

スペースの都合上、全結果を掲載することはできないが、このゲームを攻略するうえで貴重なデータを採取できたので紹介しておこう。まず、最高打率(打率＝ターゲットに入ったメダル÷発射枚数)を達成した設計の和田氏。スムーズな手さばきでメダルをガンガン送り込み、5分間に242枚を発射。そのうち74枚をターゲットインさせ、3割を達成したのである。が、勝負のポイントである獲得枚数（打点というのだろうか？）は210枚にとどまった。ひとえにスロット運に恵まれなかったようだ。続いては美しいピラミッドを作り上げたデザイナー金子さん。220枚のメダルを送り込むも、ターゲットインしたメダル枚数は……、彼女の名誉のためカットします。そうそう、打率だけ公表すると、1割2分でした。

メダル通信　「ピラミッドミステリー」の最大の見せ場はメダルの「階段落ち」と「爆破」である。特に「爆破」は、プッシャーの最大のウィークポイントとなっている「どうしても押せない症候群」を解決してくれるすばらしいシステムだ。と絶賛しておけば、次の新製品にもきっと搭載してくれるでしょうね、ナムコさん。

極めるモノだけ読むべし

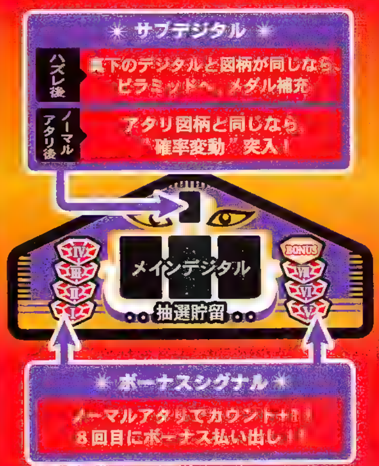




サブデジタルとボーナスシグナル

サブデジタルとその下にあるメインデジタルの図柄がそろうと、また新たなイベントが発生するのだ。メインデジタルで当たりが出ているときにそろうと、確率変動モード(もう説明不要だね)に突入する!!

ちなみに確変中はサブデジタルの点滅が、普段より早いので見分けがつく。そんな空席を見つけたら、すかさず座ることをオススメする。それにメインデジタル横のボーナスシグナル数も要チェックだ



まずノルマ数字が登場!

カウントダウン後にゲームスタート!

メダルをガンガン連射せよ! ターゲットに入るたびにメダルゲットだ!

ボーナスシグナルのタイマー表示が消える前に、急げ!

ノルマクリアーすれば、メダル枚数さらに追加!!

メインデジタルスロット

メインデジタルで同じ文字が3つ揃えば、とりあえず当たりなのだ。当たりは全部で4種類!



スーパージャックポット

通常のジャックポットとはひと味違う、超豪華なジャックポット。何とピラミッドが続けて4回も崩壊! 爽快感は3倍以上だ!! 1回でも出せればキミのメダル払い出し口は埋め尽くされてしまうぞ。いやマジで。



階段オチ!見逃すな!!



ジャックポット

ピラミッド崩壊が1回だけ発生する。「メダルやってて良かった。人生最高～」ってな気分に浸れる瞬間なのだ。



チャンスゲーム

この数字がそろうと、イキナリチャンスゲームに突入するぞ。いつチャンスゲームが到来してもいいように、メダルは左手の中にしっかり準備しておこうぜ。そうそう、あらかじめゲームルールも把握しておくべし!



ノーマル当たり!

メダルが払い出され、さらに爆破ユニットが作動してくれる。また、この当たりを8回出すと(ボーナスシグナルで表示されている)「ボーナス当たり」となって、通常よりも多くのメダルが払い出されるのだ。



765(もちナムコ)

やっぱりあったぞ、ナムコそろい! これが出た後には一体何が起こるのか……? フフフ、それは実際にその目で確認してくれ。

これに対して部長K。彼だけは初プレイということで特別に3戦出場、打率2割前後、獲得枚数は236枚と大健闘したのであった。メダルの発射に慣れていないながら、スロット運だけで稼いだようである。

そして、やはり圧倒的な強さを見せたのは「ピラミッド・ミステリー」プロデューサーの真打ち小西氏。大健闘のKを抑え、250枚でトップであった。メダルをたくさん入れて、スロットも当たっての完勝かと思いきや、スロットで当たりが出た回数はたったの1回。Kは4回なのにこの差はナニ? プレイデータをよーく見てみると……、小西氏・発射数403枚って、何じゃそりゃ!? 2番は250枚ですよ、あまりにも多すぎるっ! っていうか、手が早すぎる(誤解を生む表現だな)。「プッシャーだから、スロットの回転ストックがいっぱいになろうがどうなろうが、メダルを入れてやれば多く戻るでしょ」と勝因を語る小西氏。そ、そうか! だから小西さんは、これ以上スロット回転数がストックされないのに、ガンガンメダルを撃ち続けていたのか! 普段ジバラばっかりで贅沢にメダルを使っていないKは、無駄メダルを避けるあまりストックが満タンになったら手を止めていたのだ。「何という盲点! 負けた、負けたぜ小西さん、だが次は必ず勝つぜ～!」と、すっかり夜になった横浜の星空に誓うKでありました。つづく……(のか?)。



というわけで、筐体を前にいつもの記念撮影。左端がプロデューサー兼Kの目標となった小西氏。メダルを入れ続けるあの手の早さは尋常ではない。

今回の取材にあたり、Kとガチンコ勝負をしたいという申し出がナムコの販売関係の方からありました。もちろんメダル部部長としましては、お互い「ジバラで」勝負したいと考えております。実現すれば、「VSナムコ編・パート2」として報告いたします。掲載に耐えられない用語連発の泥仕合になってしまった場合は封印とさせていただきます。あしからず。(K)

プライズワンダーランド

春！揺れ！つかめ！遊べ！




5


4
サクラ大戦3 ぬいぐるみ
3月登場/全5種/セガ


3
鉄甲機ミカヅキ フィギュアキーホルダー
3月登場/全5種/バンプレスト


2
聖戦士ダンバイン FIGURECOLLECTION
3月上旬登場/全4種/バンプレスト


1
鋼鉄ジーグ リアルフィギュア
発売中/全3種/タカラ


9
サクラ大戦3キーチェーンフィギュア
3月登場/全5種/セガ


8
ちびまる子ちゃん 携帯ストラップ
3月上旬登場/全5種/バンプレスト


7
ウォレス&グルミット ぬいぐるみコレクション
3月下旬登場/全3種/バンプレスト


6
機動戦士ガンダム
3月中旬登場/全2種/バンプレスト


コレクターも喜ぶ
1/43スケールミニカー
16
13
では、ご一緒に
♪びっくりびっくり〜
最近のイチ押しキャラ・コブラ
やっぱサイコガンでね
10
アメリカアニメスお約束のスラップスティックシーンです！
15 バイオリンを弾くラスカル
ホントに鳴ります！
17
金太郎・GTO・キカイダー&ハカイダー
みんなKawasakiなのさ
11
♪びっくりマウス〜
14
18
ナムコから
かわいい動物シリーズ登場！
全部で5種類！
12
スパロボαから登場した
バルキリーも追加されたぞ


13
12
11
Kawasakiモーターサイクルコレクション
10
18
17
16
15
14

エンターテイメントWebサイト登場!!

BigEntertainment 4月プレオープン

キャラクタープライズのキングといえばバンプレスト！ そのバンプレストがネット上に開設するゲームセンターこそBigEntertainmentなのだ。もちろんメインコンテンツは、実際に景品を手にできてしまうプライズゲーム！ 他にも新しい遊びを期待できるコンテンツが用意されているぞ。4月中旬のプレオープンまで、しばし待て！

BigEntertainment
The open Amusement World



セントラルタワー

これがバンプレストのネット・プライズゲーセンだ!!



メディアセンター

コントンタウン

キャラクターパーク

まだまだ謎のコンテンツ。名前から類推するに、バンプレストといえばコレ！と思い浮かべるようなキャラクターに関連した内容になるのでしょう。現在、調査中！

プライズパーク

Web上に構築される初のプライズ専門ゲームセンターだ。通常のゲームと同様プレイ料金（100・200・500円）をクレジットカードかWebマネーで支払ってゲームをプレイ。獲得できればプライズが家まで配送されてくるのである。しかも、獲得したプライズは1ヵ月間Web上に保管でき、複数個まとめれば配送料がディスカウントとなるのだ。

ゲームは、「コンビニキャッチャーDX」を再現したアーム型、UFOキャッチャータイプのクレーン型など3種類を用意。遊び方はマウス操作オンリーの手軽さである。並んでいるプライズは、アミューズメント施設にあるものと同じもの。欲しかったプライズが品切れになってしまったら、ここで探してみるべし。ちなみにプライズはサンプル画像とともに様々なデータが掲載されていて、便利なのだ。





スタートの前にシャッフルボタンでプライズの向きを獲りやすいように調整！ もちろんアームと正対させるのだ。



スーパーロボットタワー





試してきました！

数カ月前、達人より「コンビニキャッチャーDX」の教えを請うたプライズ担当K。その極意を試すべくバンプレスト本社へ単身乗り込んだのであった。PCの画面でKを待ち受けるのはサルとクマ（のぬいぐるみ）。Kはまずシャッフルボタンで方向をチェンジ。すかさずピンクのクマの首めがけてKのアームがうなる。ガシッ!!という実感こそ無いものの、クマを完璧に捉えたアームは何事もなかったように景品を持って来た。「あの～、これ、簡単すぎません？」戸惑うKにバンプレストの人は何も語らない。その後も3回に1回は取れてしまう高確率。「この勢いで帰りにゲーセン行くか！」と思ったKの心にある考えが浮かんだ。「コレが作戦なのか？」

BigEntertainment（4月中旬プレオープン）
http://www.big-e.ne.jp/
バンプレスト Webサイト
http://www.banpresto.co.jp/



ちなみにスパロボ、マジンガーZのロケットパンチ、いい感じに仕上がってました。

ゲー事典 取材では主力コンテンツのプライズパークとスパロボメーラー（デモ画面のみ）しか試せなかったけど、その他のコンテンツも興味深い。特に、玩具とアミューズメント専門の情報サイトとなるメディアセンターはアーケードファン必見かも。どんな景品が発売されるか、アミューズメント施設に行かなくても分かるのは便利だよね。



筐体百景

電映心象スケッチ

十三之回

めぐるおもい

時に訪れる、予期せぬ再会。
あの日見た風景。
あの時よぎった想い。
あのころ、目指した地平。

記憶の中で風化した思い出が呼び覚まされるとき、
自分がずいぶん遠い場所に立っていることに、ふと、気付く。

一つの筐体がつなぐ、過去と現在。
それは「所有できない」光景だからこそ、
執着を生み、別れを生み、そして、再会を生む。

古びれたその筐体の向こうには、確かに、あの日の自分が立っている。
再会の奇跡を、さも当然という顔で受け流しながら。

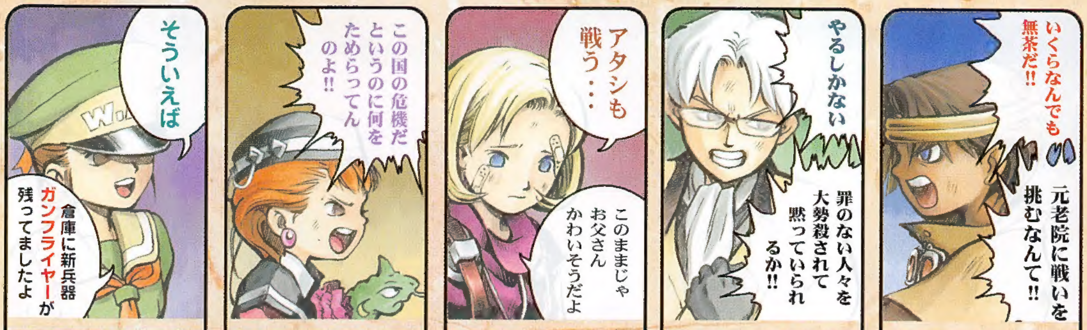
TEXT/PHOTO　田渕健康

告知　このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

少年空士の希望を乗せて プロギアの戦闘機は今、戦いの空へ!!

OPENING STORY





リベット＝リベラ（18）
王室に仕えていた正規軍隊員。心優しく、しかし、大胆な一面も持つ女性。

ネイル＝ネラ・ネロウズ（12）
パーツ王国国王の末娘。国を思い、自ら戦闘機に乗り込む。

チェーン＝チェロット（14）
貴族空士チェロット家の一人娘。自立を求める努力家。

ボルト＝ボイヤー（15）
政治家の父を持つ少年空士。善悪に厳しい理論派。

リング＝リード（14）
少年空士のエースの称号を持つ使命感に燃える熱血漢。



CP-システムII

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
平成13年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻 第4号 通巻第11号

雑誌11547-04 Printed in Japan 凸版印刷

T1111547040585